

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**ESTUDO DOS TRAÇOS GRÁFICOS DA TURMA DA MÔNICA JOVEM:
APROPRIAÇÃO VISUAL E USO DA CULTURA ORIENTAL
NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DA PERSONAGEM MÔNICA
DE MAURICIO DE SOUSA**

Dissertação apresentada ao programa
de Pós-graduação em Comunicação da
Universidade Paulista - UNIP para a obtenção
do título de mestre em Comunicação.

GISELE RONCON INGLEZ DE SOUZA

**São Paulo
2013**

GISELE RONCON INGLEZ DE SOUZA

**ESTUDO DOS TRAÇOS GRÁFICOS DA TURMA DA MÔNICA JOVEM:
APROPRIAÇÃO VISUAL E USO DA CULTURA ORIENTAL
NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DA PERSONAGEM MÔNICA
DE MAURICIO DE SOUSA**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista - UNIP para a obtenção do título de mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Solange Wajnman

**São Paulo
2013**

RONCON, Gisele Inglez de Souza

Estudo dos traços gráficos da Turma da Mônica Jovem: apropriação visual e uso da cultura oriental no processo de criação da personagem Mônica de Mauricio de Sousa / Gisele Roncon Inglez de Souza – São Paulo, 2013.
120. il.: Color.

Dissertação (mestrado) – Apresentada ao Instituto de Ciências Sociais e Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2013.
Área de concentração: Comunicação Midiática.
Orientação: Profª. Dra. Solange Wajnman

1. Intermedialidade 2. História em quadrinhos. 3. Processo criativo

GISELE RONCON INGLEZ DE SOUZA

**ESTUDO DOS TRAÇOS GRÁFICOS DA TURMA DA MÔNICA JOVEM:
APROPRIAÇÃO VISUAL E USO DA CULTURA ORIENTAL
NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DA PERSONAGEM MÔNICA
DE MAURICIO DE SOUSA**

Dissertação apresentada ao programa
de Pós-graduação em Comunicação da
Universidade Paulista - UNIP para a obtenção
do título de mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Solange Wajnman

APROVADA 27/06/2013

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dra. Solange Wajnman

Prof^a. Dra. Fernanda Mauricio da Silva

Prof^a. Dra. Sonia Maria Bibe Luyten

DEDICATÓRIA

À minha filha Laiz,
que nasceu junto
com este mestrado.

EPÍGRAFE

Por qualquer ângulo que seja considerado, o prazer da imagem é sempre, em última instância, o prazer de ter acrescentado um objeto aos objetos do mundo (Aumont, 1983, p.313).

AGRADECIMENTOS

O meu agradecimento especial à Capes/Prosup, pelo fornecimento da bolsa de estudos, que me ajudou financeiramente e foi indispensável à conclusão do mestrado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter fechado uma porta e aberto esta janela; hoje sei que sou uma pessoa melhor por ter passado por essa transformação. O trabalho do mestrado transforma, porque é muito solitário, e nos redescobrimos pessoal e intelectualmente.

Agradeço à minha sogra Cleide, que me apoiou mesmo indiretamente, cuidando da pequena Laiz para eu poder escrever.

Ao meu marido Beto, que mesmo sem ter grande interesse no que eu escrevia, cuidou da Laiz, entendeu a minha ausência, ansiedade e insegurança, me dando carinho e amor.

Aos meus pais, Rose e Clovis, que me ensinaram que estudar é significativamente importante e me deram a base do que sou hoje como pessoa; amo vocês demais.

Às minhas irmãs Alê e Cris, que sempre me apoiaram nos momentos difíceis. Em especial à Cris, que leu o meu texto e me deu diversas sugestões na forma de escrever.

À amiga Carol Kallas, que me incentivou a fazer o curso e me ajudou em todas as etapas do trabalho.

Ao coordenador e amigo Ney, que sempre me valorizou, me incentivou e deixou as portas abertas para o meu retorno como professora.

Aos colegas que fiz no curso, Elcio, Mary, Danieli, Bruno; dividimos angústias e agora as alegrias de concluir o mestrado.

Às minhas amigas de todas as horas e de WhatsApp, que me ajudaram com palavras de incentivo e com alegria: Hay, Ju, Day, Ana, Bia, Carol, Ro, Sil, Fabi.

À equipe da secretaria, em especial ao Marcelo, todos sempre dispostos a ajudar e esclarecer dúvidas.

Aos professores que conheci e com os quais aprendi: Geraldo, Edilson Cazeloto e Anna Maria Balogh, vocês não imaginam o quanto me ajudaram.

À professora Sonia Luyten. Primeiramente li seus livros e depois a conheci, sempre com um sorriso no rosto e disposta a ajudar. Obrigada de coração.

Ao JAL, assessor de imprensa do Mauricio de Sousa, sempre muito prestativo e pronto a colaborar.

À minha orientadora Solange, que me ensinou e apostou na minha capacidade e no meu trabalho, espero que tenhamos outros trabalhos ainda pela frente.

RESUMO

Este trabalho consiste em entender o processo de criação da Turma da Mônica Jovem a partir das transformações estéticas e suas influências orientais. Dentro do processo criativo mostra as teorias de intertextualidade e intermedialidade, além da cultura da convergência na Turma da Mônica Jovem. Analisamos a narrativa visual e os elementos de composição da Turma da Mônica Jovem, a fim de se comparar a Turma da Mônica clássica e o mangá e serem encontrados os indícios da cultura oriental no processo criativo da revista. Constatamos que por ser um produto criativo brasileiro e reconhecido em todo o mundo, é possível se inspirar em qualquer outra arte, como o mangá, e mesmo assim não perder características e identidade originais.

Palavras-chave: Turma da Mônica Jovem, mangá, intertextualidade, intermedialidade, convergência, processo criativo.

ABSTRACT

This work consists in understanding the creation process of Monica Teen from aesthetic changes and its oriental influences. As part of the creative process, the intertextuality and intermediality theories are being demonstrated, besides the convergence culture in Monica Teen as well. Visual narrative and composition elements of Monica Teen were analyzed, in order to compare the classic Monica and manga, to emphasize the evidence of oriental culture in the comics' creative process. Considering this is a creative Brazilian product and worldwide recognized, it's possible to be inspired by any other art, as the manga, and still not lose original characteristics and original identity.

Key-words: Monica Teen, manga, intertextuality, intermediality, convergence, creative process.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** Transformação física da personagem Mônica ao longo do tempo. (Mônica criança: 1963/1963/1965/1970/1985. Mônica Jovem: 2008/2012)
Fonte: Folha de S. Paulo - Folhinha 23/02/2013, site da Turma da Mônica Jovem e capa da edição 36 respectivamente.21
- Figura 2:** Foto da filha de Mauricio de Sousa, Mônica, aos 2 anos, e esboço da personagem. Fonte: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/02/mauricio-de-sousa-e-filha-anunciam-festa-de-50-anos-da-monica.html> - Acessado em 26/02/2013. (Foto: Divulgação/Mauricio de Sousa Produções).36
- Figura 3:** Tirinha com o Cebolinha e a Mônica na primeira versão.
Fonte: Facebook/Turma da Mônica. 08/03/2013.36
- Figura 4:** Um quadro com várias informações. Fonte: TMJ, Ed.20, p.114.59
- Figura 5:** Vários quadros para mostrar o diálogo. Fonte: TMJ, Ed.19, p.14.....59
- Figura 6:** Aplicação do quadro inclinado e personagem extravasando o quadro.
Fonte: TMJ, Ed.01, p.11.60
- Figura 7:** Cenário englobando a página inteira. Fonte: TMJ, Ed.01, p.27.....60
- Figura 8:** Personagem extravasando o quadro.
Fonte: Almanaque Turma da Tina, ed. 10, p.1861
- Figura 9:** Quadro sem moldura. Fonte: Almanaque Turma da Tina, ed. 10, p.30. ...61
- Figura 10:** Variação na disposição dos quadros.
Fonte: Astro Boy, Tetsuwan Atom1, p.8.....62
- Figura 11:** Linhas transmitindo a sensação de velocidade.
Fonte: TMJ, ed.43, p.114.....64
- Figura 12:** Cabeça duplicada.
Fonte: www.monica.com.br - páginas semanais nº. 73.64

Figura 13: Cabeça multiplicada. Fonte: TMJ, Ed.4, p.115.....	65
Figura 14: Movimento de braços. Fonte: www.monica.com.br - páginas semanais nº. 171.	65
Figura 15: Braços representando movimento. Fonte: TMJ, ed.24, p.36.	65
Figura 16: Recursos para retardar o tempo. Fonte: TMJ, ed. 43, p.104.	66
Figura 17: Diferentes ângulos. Fonte: TMJ, ed. 07, p.53.	67
Figura 18: Repetição da imagem para retardar a cena. Fonte: TMJ, ed.09, p.30....	68
Figura 19: Repetição da imagem para retardar a cena. Fonte: TMJ, ed.10, p.21....	68
Figura 20: Diferentes tipos de representação de sons. Fonte: TMJ, ed. 7, p.75.....	71
Figura 21: Balão representando uma voz delicada. Fonte: TMJ, ed. 18, p.22.....	72
Figura 22: Voz delicada. Fonte: www.monica.com.br - Moniquinha Fru-fru, p.7.	72
Figura 23: Representação da voz delicada. Fonte: <i>Shojo Arina</i> p.47.	72
Figura 24: Balão-grito, com cantos pontiagudos. Fonte: <i>Shonen Naruto</i> , ed. 57, p16/17.....	73
Figura 25: Balão-grito, e símbolo de raiva na mão da Mônica. Fonte: TMJ, ed. 29, p.70.	74
Figura 26: Balão-grito. Fonte: <i>A princesa e o cavaleiro</i> , ed.1, p.17.....	74
Figura 27: Balão-grito. Fonte: www.monica.com.br - Panterelas, p.04.	74
Figura 28: Balão super splash. Fonte: <i>Arina</i> , ed.4, p.96.	75
Figura 29: Balão super splash. Fonte: <i>Naruto</i> , ed.57, p.56.....	75

Figura 30: Balão super splash. Fonte: TMJ, ed.15, p.20.....	75
Figura 31: Onomatopeia integrada. fonte: TMJ, ed.4, p.11.	76
Figura 32: Onomatopeia integrada. Fonte: A princesa e o cavaleiro, ed.01, p.29	76
Figura 33: Onomatopeia integrada. Fonte: Naruto, ed.57, p.52.....	77
Figura 34: Onomatopeia integrada. Fonte: TMJ, ed.4, p.60.....	77
Figura 35: Onomatopeia de aplausos. Fonte: TMJ, ed.7, p.18.	78
Figura 36: Onomatopeia de aplausos. Fonte: www.monica.com.br - Páginas semanais, nº. 47.....	78
Figura 37: Fundo do armário em cor chapada preta, fazendo contraste com as roupas reticuladas. Fonte: TMJ, ed.18, p.10	80
Figura 38: Diferentes texturas para variações de fundo e figura. Fonte: TMJ, ed. 43, p.25.	80
Figura 39: A personagem Mônica e sua réplica aplicada na cor vermelha. Fonte: TMJ, ed. 15, p.47.	81
Figura 40: Utilização da opacidade com o intuito de representar o passado. Fonte: TMJ, ed. 15, p.47.	81
Figura 41: Transformação da personagem criança. Fonte: Folha de S. Paulo - Folhinha 23/02/2013.....	84
Figura 42: Personagem Mônica criança e jovem. Fonte: Revista Sax.....	85
Figura 43: Mônica clássica adolescente. Fonte: www.monica.com.br - Nossa filhinha está crescendo, p.02.....	86
Figura 44: Semelhanças entre as personagens. Fonte: A princesa e o cavaleiro, ed.01, capa.	86

Figura 45: Semelhanças entre as personagens. Fonte: TMJ, ed.12, capa.....	86
Figura 46: Expressões. Fonte: www.monica.com.br - Páginas semanais, nº. 87	87
Figura 47: Expressões. Fonte: www.monica.com.br - Páginas semanais, nº 166. ..	87
Figura 48: Traços faciais finos. Fonte: PxP, volume único, capa.	87
Figura 49: Traços faciais finos. Fonte: Sakura v. 2, capa.....	87
Figura 50: Corte de cabelo na 1ª versão e versão intermediária. Fonte: TMJ, ed.15, p.45	88
Figura 51: Corte de cabelo na 1ª versão e versão intermediária. Fonte: TMJ, ed.18, p.85	88
Figura 52: Brilho nos cabelos, menos pontuais. 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.5, p.62	88
Figura 53: Brilho nos cabelos, menos pontuais. última versão. Fonte: TMJ, ed.31, p.09.	88
Figura 54: Mônica criança e as duas versões jovens. Fontes: Folha de S. Paulo, Folhinha 23/02/2013, site da Turma da Mônica Jovem (http://www.revistaturmadamonicajovem.com.br/magali-cascao/galerias/ monica-galeria-de-imagens-173645-1.asp - acessado em 06/06/2012 e capa da edição 36.....	89
Figura 55: Rosto frontal, expressão brava, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.07, p.100	89
Figura 56: Rosto frontal, expressão brava, na versão atual. Fonte: TMJ, ed.40, p.56	89
Figura 57: Rosto frontal, expressão assustada, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.21, p.114	90

Figura 58: Rosto frontal, expressão assustada, na versão atual. Fonte: TMJ, ed.21, p.114	90
Figura 59: Rosto frontal, expressão feliz, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.09, p.30.	90
Figura 60: Rosto frontal, expressão feliz, na versão atual. Fonte: TMJ, ed.22, p.38	90
Figura 61: Rosto semiperfil, expressão brava, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.08, p.25	90
Figura 62: Rosto semiperfil, expressão brava, na versão atual. Fonte: TMJ, ed.30, p.25.	90
Figura 63: Rosto semiperfil, expressão assustada, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.15, p.58.	90
Figura 64: Rosto semiperfil, expressão assustada, na versão atual. Fonte: TMJ, ed.29, p.104.	90
Figura 65: Rosto semiperfil, expressão feliz, na 1ª versão Fonte: TMJ, ed.05, p.62	91
Figura 66: Rosto semiperfil, expressão feliz, na versão atual. Fonte: TMJ, ed.31, p.09	91
Figura 67: Rosto semiperfil rindo, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.05, p.58..	91
Figura 68: Rosto semiperfil rindo, na 1ª versão. Fonte: TMJ, ed.31, p.31.	91
Figura 69: Olhos da personagem em destaque na página. Fonte: Arina Tanemura - The Gentlemen's Alliance Cross 4 - Editora Panini Comics. p.68.....	93
Figura 70: Olhos de raiva. Fonte: Arina Tanemura - The Gentlemen's Alliance Cross 4 - Editora Panini Comics. p.42.....	94

Figura 71: Olhos apaixonados. Fonte: Arina Tanemura - The Gentlemen's Alliance Cross 4 - Editora Panini Comics. p.122.....	94
Figura 72: Representação do fogo simbolizando fúria. Fonte: TMJ, ed.9, p.21	95
Figura 73: Representação do fogo simbolizando fúria. Fonte: TMJ, ed.29, p.8.....	95
Figura 74: Exagero nas expressões. Fonte: Hitsuzen_Card captor sakura, cap.3, p.09 e TMJ, ed.30, p.43.....	95
Figura 75: Exagero nas expressões. Fonte: Hitsuzen_Card captor sakura, cap.3, p.09 e TMJ, ed.30, p.43.....	95
Figura 76: Personagem Mônica fantasiada. Fonte: TMJ, ed.35, p.13.....	96
Figura 77: Personagem Mônica fantasiada. Fonte: TMJ, ed. 42, p.41.....	96
Figura 78: Figurino da personagem de mangá Sakura. Fonte: Card Captor Sakura illustrations collection.....	97
Figura 79: Figurino da personagem de mangá Sakura. Fonte: Card Captor Sakura illustrations collection.....	97
Figura 80: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 5, p.30	98
Figura 81: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.41, p.06	98
Figura 82: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 41, p.62.	98
Figura 83: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.34, p.69.	98
Figura 84: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 34, p.54.	99
Figura 85: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 34, p.58.	99
Figura 86: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 33, p.33.....	99

Figura 87: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.34, p.34.....	99
Figura 88: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 5, p.30	100
Figura 89: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.41, p.06.	100
Figura 90: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.25, p.14.	100
Figura 91: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.29, p.05.	100
Figura 92: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.10, p.09.	101
Figura 93: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.20, p.60.	101
Figura 94: Foto do estúdio de criação da Mauricio de Sousa Produções. 14/05/2013.	111
Figura 95: Foto do quadro “Monicalisa” na parede da Mauricio de Sousa Produções. 14/05/2013.	112
Figura 96: Foto da ilustração de Tezuka enquadrada na parede da Mauricio de Sousa Produções. 14/05/2013.	112

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	19
1 - TURMA DA MÔNICA JOVEM DE MAURICIO DE SOUSA E INTERMEDIALIDADES	28
1.1 Intermedialidade e a cultura da convergência	31
1.2 Intertextualidade, apropriações e processo criativo	34
2 - DIMENSÃO CULTURAL E VISUAL DOS QUADRINHOS	42
2.1 Mangá para exportação	46
2.1.1 Mangá para todos	48
2.1.2 Estilo mangá	49
2.1.3 Osamu Tezuka	50
2.1.4 Mangá feito no Brasil	51
3 - ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO DAS HQS: IDENTIFICAÇÃO E DIFERENÇAS ENTRE A PERSONAGEM (OU REVISTA). ANÁLISES E RESULTADOS	54
3.1 Narrativa visual	55
3.2 Temporalidade nos quadros	57
3.3 Balões e onomatopeias: os desenhos dos sons	69
3.4 Cor, formato e direção do olhar	79
3.4.1 Cor	79
3.4.2 Formato	82
3.4.3 Direção do olhar	82
3.5 Alterações nos traços gráficos da protagonista no decorrer das edições da Turma da Mônica Jovem	84
3.5.1 Expressões faciais e traços diferenciais.....	92
3.5.2 Figurino.....	97
3.6 Resultados	102
CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	106
ANEXO	109
Entrevistas com Mauricio de Sousa	109

INTRODUÇÃO

Iniciar uma ideia de projeto é praticamente tão trabalhoso quanto fazê-lo efetivamente. Quando elaboramos o projeto de pesquisa pensava-se tratar do processo criativo de estampas para figurino, caminho completamente distinto daquele que se transformou realmente o trabalho. A minha orientadora gostaria que se pesquisasse a mídia televisiva, mas por ser designer gráfica, compreendo melhor a mídia impressa. Nesse momento, o professor Edilson Cazeloto sugeriu o figurino da Mônica Jovem. Comecei a pesquisar e percebi o vasto material que a personagem permitia pesquisar, e o figurino passou a ser um mero detalhe. Ficou decidido trabalharmos o processo de criação e a transformação na personagem jovem do Mauricio de Sousa. Aos poucos fui me apaixonando e contagiando a orientadora. Hoje, sei que segui o caminho certo, mas há muito derivado do tema inicial para estudar, e este é apenas o início de uma pesquisa.

Vivemos hoje em um mundo globalizado e sofremos influências de diversas áreas, principalmente por meio da internet. Aproximamos informações, culturas e hábitos mundiais. A tecnologia permite conhecer cidades e costumes sem sair do lugar; as distâncias se tornam mínimas e são absorvidos novos conhecimentos. O ocidente, com a abertura do comércio internacional, passa a ter mais acesso aos produtos orientais, e somos por eles influenciados. São produtos os mais variados, de tecidos a eletrônicos, incluindo livros e mangás.

A história das histórias em quadrinhos no Brasil é globalizada desde o seu início, pois eram importadas. Os primeiros quadrinistas brasileiros inspiraram-se em modelos internacionais para suas criações, principalmente nos quadrinhos norte-americanos e europeus, pois não tinham acesso aos quadrinhos orientais, que começaram a ser consumidos no Brasil primeiramente pelos descendentes japoneses e depois se difundiram e se popularizaram entre os amantes das HQs com a ajuda da internet.

Nessas interrelações a pesquisa mergulha, aproximando traços culturais distintas, Brasil e o Japão, por meio dos quadrinhos, isto é, os quadrinhos brasileiros influenciados pelos quadrinhos japoneses, o mangá. E como exemplo usaremos os quadrinhos da **Turma da Mônica Jovem** de Mauricio de Sousa. Quais influências orientais há nos traços do desenho da personagem Mônica, de Mauricio de Sousa? Para desvendar o processo, entrevistamos o quadrinista Mauricio de Sousa e pesquisamos os traços característicos do mangá, a fim de buscar indícios sobre semelhanças dos traços orientais nas artes do desenhista brasileiro.

Mauricio de Sousa criou a personagem Mônica em 1963, com um desenho simples e histórias educativas, inspirando-se em sua própria filha. Em agosto de 2008, ele fez a evolução da personagem, a Mônica Jovem em estilo mangá. Porém, para recriar a personagem, que agora aparece adolescente, o artista mesclou seus traços aos traços orientais do mangá.

O artista é o criador de histórias em quadrinhos mais famoso do Brasil. Sempre desenhou, mas começou a sua carreira como repórter policial na Folha da Tarde. Em 1959, criou Bidu, seu primeiro personagem, publicado em tiras no jornal Folha da Manhã¹. Nos anos seguintes, criou outros personagens. No dia 3 de março de 1963, Mônica aparece em uma tirinha do personagem Cebolinha, mas pouco antes, a 11 de fevereiro do mesmo ano, havia aparecido na capa da Folha, com sapatos parecidos aos do Cebolinha e bolsos; seus olhos não tinham o branco característico da personagem². Em 1970, lançou a revista da Mônica, e hoje seus personagens são difundidos no mundo inteiro. Nessa época seu desenho era mais reto e simples. Com o decorrer dos anos, a protagonista sofreu transformações físicas, com formas arredondadas e traços infantis. Os olhos se tornaram maiores e mais expressivos. (Figura 1)



Figura 1 - Transformação física da personagem Mônica ao longo do tempo.
(1963/1963/1965/1970/1985/2008/2012)

Em 2008, depois de perceber, em seu filho caçula, então com nove anos, que se interessava tanto pelos mangás quanto pelas histórias infantis de sua autoria, teve a ideia de fazer uma releitura dos personagens, aparecendo aproximadamente com 15 anos de idade, e o enfoque da narrativa direcionado ao público pré-adolescente e

1. Anexo 1 - Entrevista do Mauricio de Sousa, fornecida pelo assessor de imprensa.

2. <http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/1235069-monica-nasceu-um-mes-antes-da-data-oficial-de-aniversario-veja-suas-mudancas.shtml>

adolescente³. Nota-se a mudança no enredo das histórias e nas alterações dos traços gráficos. A capa, a partir da quinta edição da **Turma da Mônica Jovem** mostra a seguinte informação: “Aconselhável para maiores de 10 anos”.

Para essa transformação, usou como referência os mangás, as HQs japoneses. Na cultura japonesa, as HQs fazem parte do cotidiano. Várias pessoas assim se vestem, e com frequência incorporam ao seu dia a dia os chamados *animês*, que são os personagens das histórias em quadrinhos. É comum se presenciar garotas andando pelas ruas de Tóquio vestidas de personagens de mangás. No Brasil, existem concursos para as pessoas que vestem e incorporam os personagens dos mangás, os *cosplayers*. O concurso *Anime Friends* é o maior do Brasil organizado pela Yamato Comunicações e Eventos⁴. O *WCS (World Cosplay Summit)*, é um campeonato mundial que elege a melhor dupla de *cosplay*. No concurso de 2012, participaram 20 países. O Brasil participa desde 2006 e foi vencedor nos anos de 2006, 2008 e 2011⁵. Percebe-se, então, como a mídia impressa influencia a sociedade nipônica e a divulgação globalizada das HQs japoneses influenciam vários jovens pelo mundo.

Mauricio de Sousa, para criar a **Turma da Mônica Jovem**, recebeu influências de Osamu Tezuka, criador dos mangás A Princesa e o Cavaleiro, Astro Boy, entre outros personagens de sucesso mundial. Eles se conheceram e se tornaram amigos em uma das viagens de Mauricio ao Japão⁶. Esse tipo de mangá é denominado *shojo*, que são as histórias em quadrinhos japonesas destinadas ao público adolescente feminino. Existem diversos tipos de mangá, cada um direcionado a faixa etária, sexo e gosto diferentes. O *shonem*, por exemplo, destina-se ao público masculino jovem, com histórias de aventuras e lutas; existe o *seijin* para o público adulto, com histórias eróticas; e o acadêmico, para crianças na idade escolar, entre outras classificações. Como a cultura japonesa é radicalmente diferente da brasileira, Mauricio de Sousa adequou alguns elementos gráficos do mangás e manteve outros da Mônica clássica criança, para não perder as características da personagem. Portanto, para esta pesquisa, será usada a HQ da Mônica clássica criança, além do mangá *shojo* (adolescentes meninas) ou *shonen* (adolescentes meninos) para ser

3 Entrevista ao programa Roda Viva (<http://www.youtube.com/watch?v=h1cBieWn2Hc> - Acessado em 10/07/2012).

4 <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cosplay> - Acessado em 28/04/2013.

5 http://pt.wikipedia.org/wiki/World_Cosplay_Summit - Acessado em 28/04/2013.

6 Eles combinaram de criar uma história com seus personagens de sucesso, mas Tezuka morreu antes de ter realizado essa vontade. Nas edições 43 e 44 Mauricio de Sousa fez a história Tesouro Verde, com os personagens de Tezuka (Fonte: site da Turma da Mônica Jovem: <http://www.revistaturmadamonicajovem.com.br/magali-cascao/fala-mauricio/fala-mauricio-251601-1.asp> - Acessado em 03/03/2013).

feita a comparação, considerando que o público-alvo do Brasil é dividido apenas por faixa etária e não por sexo.

O artista brasileiro sempre encantou os leitores infantis, porém o sucesso ficava restrito a esse público. Como o mangá atinge diversas faixas etárias, o criador quis atrair esse nicho de mercado - pré-adolescentes e adolescentes. A partir dos 11 anos, os leitores perdiam o interesse pelas histórias da Mônica criança⁷. Pesquisa feita por HIGUCHI (2002, p.144) reforça o dado:

O aspecto lúdico do gibi (cor, diagramação, figura, argumento, jogos verbais etc.) parece ser de maior interesse dos alunos das séries iniciais. À medida que o aluno cresce em idade, ocorre uma redefinição quanto aos próprios textos a serem lidos, incorporando outros tipos de leitura... HIGUCHI (2002, p.144)

A **Turma da Mônica Jovem** de Mauricio de Sousa não apenas se inspira nos traços gráficos do mangá, mas influenciada pela sua estrutura da narrativa que, diferentemente das histórias da Turma da Mônica criança clássica, que são curtas e terminam em poucas páginas, possui narrativas mais complexas e longas. São edições mensais, divididas por capítulos, várias com o desfecho ocorrendo apenas nos meses seguintes.

Seguindo a tradição do mangá, a revista possui a capa colorida e seu miolo apenas na cor preta e retículas, com exceção da história das edições 26, 27 e 28, das quais parte de suas páginas era colorida. Ao mesmo tempo, reforçando a tradição ocidental de leitura, a **Turma da Mônica Jovem** tem a forma convencional de ler, da esquerda para direita, com a capa do lado direito da revista, abrindo para o lado esquerdo, oposto ao modo oriental de leitura.

Além das conexões no intercâmbio cultural, há a convergência das mídias influenciando essa cultura. A marca Turma da Mônica não está somente nos quadrinhos, mas se difunde em vários produtos comerciais infantis. A marca cresce ainda em diversas áreas de consumo, e estimula a cibercultura dos adolescentes. O site da **Turma da Mônica Jovem** possui papéis de parede para os fãs baixarem, até em versão 3D, há a revista virtual com prévia das dez primeiras páginas de todas as edições e interatividade dos leitores com o site, e a possibilidade de comentar as publicações.

7 SILVA, M. R. P., NETO, E. S. *Relações de Gênero nas Histórias em quadrinhos Infantis: Desafios às Práticas Educativas na Perspectiva da Cultura Visual*. Educação & Linguagem. V. 13, nº 22, p. 202, jul.-dez. 2010.

O mesmo ocorre na página na rede social Facebook; assim, os fãs curtem e comentam a divulgação dos personagens, antecipam novidades, postam “fotos” como se os personagens fossem reais, aproximando os leitores e transformando a ficção em realidade cotidiana. Está sendo criado o filme da **Turma da Mônica Jovem** em 3D, para ser lançado em 2013. Mas o projeto foi postergado, em decorrência de desentendimentos entre os sócios da produtora contratada. O projeto foi retomado recentemente, mas não existe data para o lançamento⁸. Além do que foi elencado, há peças e acessórios destinados ao público feminino adolescente, com a utilização da marca Mônica Jovem.

Por se tratar de um processo criativo e sofrer diversas influências, discutiremos os conceitos de intermedialidade, intertextualidade e cultura da convergência nas narrativas visuais da revista da **Turma da Mônica Jovem**.

O objetivo principal da dissertação é compreender os processos de criação da **Turma da Mônica Jovem de Mauricio de Sousa**, tendo como estudo, os traços gráficos da sua narrativa visual, a fim de compará-los com o mangá e estabelecer as relações dessas apropriações dentro de uma perspectiva de intermedialidade, intertextualidade e a convergência das mídias.

Para chegarmos a esse objetivo, especificamos os seguintes procedimentos:

- Explicar a intermedialidade e a cultura da convergência na **Turma da Mônica Jovem** de Mauricio de Sousa;
- Entender a intertextualidade e as apropriações no processo criativo da personagem Mônica da **Turma da Mônica Jovem** de Mauricio de Sousa;
- Abordar historicamente as histórias em quadrinhos para posicionar a Turma da Mônica clássica e a jovem no contexto histórico;
- Analisar os elementos de composição gráfica e visual e identificá-los na revista da **Turma da Mônica Jovem** comparando com a Mônica clássica e o mangá;
- Dentro da comparação localizar as hibridizações, no processo criativo da **Turma da Mônica Jovem**.

⁸ Ver no anexo a entrevista coletiva de Mauricio de Sousa da qual participou à autora desta dissertação.

A **Turma da Mônica Jovem** foi escolhida para esta pesquisa, por ser uma personagem brasileira criada por Mauricio de Sousa, que inaugura no Brasil um novo público leitor de histórias em quadrinhos: os adolescentes. Os leitores usavam essa mídia somente durante a infância, mas com a Mônica Jovem há a possibilidade de continuidade da personagem moça, conquistando novos leitores. É sucesso das HQs⁹, com vendas superiores a 300 mil exemplares por edição¹⁰. Além de impulsionar outros personagens infantis das histórias em quadrinhos concorrentes a ter personagens na versão adolescente, como a Luluzinha Teen.

As razões da escolha do objeto de estudo são distintas: importância desse artista no Brasil e no mundo; os gibis são os mais vendidos no Brasil, e a **Turma da Mônica Jovem** é a revista que Mauricio de Sousa mais vende; a Turma da Mônica não está somente nos quadrinhos, mas é marca difundida em vários produtos comerciais infantis, como os mangás usam o *merchandising* para divulgar a marca; houve transformações drásticas nos traços gráficos dos personagens, e é possível perceber o chamado “estilo mangá” apenas em algumas partes da revista **Turma da Mônica Jovem**. As apropriações são intertextuais e, ao analisar a composição gráfica da revista, percebe-se a intermedialidade. O fato de ser um objeto divulgado de várias formas e mídias torna-o um produto da “cultura da convergência” de Jenkins (2009). Portanto, nota-se que a intertextualidade, a intermedialidade e a “cultura da convergência” estão presentes na **Turma da Mônica Jovem**, o que enriquece este material.

Existem diversas pesquisas a respeito de HQs da Turma da Mônica, e apesar de ser um produto relativamente novo, lançado em 2008, existem estudos desenvolvidos com a **Turma da Mônica Jovem**, mas pretende-se que a investigação aprofunde os conhecimentos de intermedialidade, intertextualidade, convergência das mídias, no processo criativo, mostrando que a mudança estética reflete uma mudança social, isto é, a mistura do traçado oriental num produto nacional, influenciando a cultura brasileira.

Pretende-se mostrar que a protagonista converge em diversas mídias de diferentes formas. Conforme Jenkins (2009), que diz que a convergência não acontece apenas na aplicação e na unificação das mídias, mas por meio das relações entre elas. Ele explica:

9 MARTINS, H. M. F. *Gênero e amor romântico na Turma da Mônica Jovem*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2009.

10 Ver anexo 1

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009 p.29)

A **Turma da Mônica Jovem** é exposta em diversas mídias e seus leitores participam da “vida” dos personagens e muitas vezes influenciam as narrativas, além da possibilidade de outros meios serem explorados.

O procedimento metodológico usado nesta dissertação foi de natureza teórica, para explicar os conceitos intertextuais, intermediáticos e o processo criativo, com o intuito de posicioná-los e contextualizá-los ao objeto de estudo: **Turma da Mônica Jovem**. Esta parte da pesquisa foi feita a partir de fontes secundárias.

Os teóricos Mendes (2011) e Müller (2012) apoiaram a primeira parte do trabalho, a respeito da intermedialidade. Balogh (2002) deu o suporte a respeito da intertextualidade. Jenkins (2009) ofereceu a base da cultura da convergência. O processo criativo está embasado nas teorias de Sales (2006 e 2011). Outros teóricos contribuíram na formação do conceito de imagem e percepção: Cagnin (1975), Catalá (2005), Arnheim (2005) e Eisner (2005).

A segunda parte da pesquisa, igualmente de natureza teórica e histórica, foi aplicada com o intuito de compreender as diferenças culturais entre Brasil e Japão dentro das histórias em quadrinhos; para isso houve uma breve indagação sobre as histórias em quadrinhos no Brasil, a importância de Mauricio de Sousa e do mangá no Japão.

Para ajudar a pesquisa histórica a dissertação se baseou nos seguintes teóricos: Leila Rentría Iannone e Roberto Antonio Iannone (1942); Mário Feijó (1967) e Scott McCloud (1995). E na história do mangá: Sonia Bibe Luyten (2005 e 2011) e Alfons Moliné (2004).

A terceira etapa consiste em uma análise teórica e documental dos elementos de composição gráfico-visual das revistas da **Turma da Mônica Jovem**, para se descobrir as diversas especificidades e diferenciais do objeto de estudo. Para a análise, comparamos as revistas da **Turma da Mônica Jovem** com os mangás e a Turma da Mônica clássica criança, a fim de encontrar indícios de influências orientais no objeto de estudo, além de justificativas nas teorias intertextuais.

A análise foi documental e qualitativa, a partir de fontes primárias, com as revistas de história em quadrinhos da **Turma da Mônica Jovem**, da edição número 1 ao 50, selecionando apenas as imagens relevantes para os assuntos abordados. Empregaremos na pesquisa o mangá *shojo Sakura Card Captors*, criado pelo grupo CLAMP, e a Princesa e o Cavaleiro e Astro Boy, de Tezuka Osamu, e o *shonen* Naruto, de Masashi Kishimoto. Usaremos algumas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica criança, que serão escolhidas entre os diversos exemplares existentes no site da Turma da Mônica, porém relacionadas aos temas abordados.

O estudo da narrativa visual foi conduzido pela semiótica aplicada aos quadrinhos de Antonio Luís Cagnin (1975), Moacir Cirne (1970, 1971 e 1975) e Will Eisner (2000). Seguirá os princípios da percepção visual de Rudolf Arnheim (2005) e os conhecimentos sobre intertextualidade e análises de imagens de Geraldo Carlos do Nascimento (2006), e Balogh (2005)

O trabalho foi finalizado com a entrevista coletiva dada por Mauricio de Sousa a estudantes. O objetivo de participar da entrevista foi investigar e certificar as inspirações e influências das transformações nos traços gráficos da **Turma da Mônica Jovem**.

**I. TURMA DA MÔNICA JOVEM DE MAURICIO DE SOUSA
E INTERMIDIALIDADES**

Trataremos neste capítulo dos conceitos relacionados ao processo criativo das histórias em quadrinhos. No processo criativo da mídia HQ, há diversas influências de outras mídias, o que se percebe desde a narrativa, influenciada pela literatura, até os planos diferenciados desenhados, mesclando essa mídia com o cinema, entre outros exemplos no decorrer desta dissertação. Associamos dessa forma a HQ à intermedialidade.

Por ser um conceito em construção, existem alguns estudiosos que chamam de “intermedialidade” pela tradução da palavra em inglês “intermedia”, com o mesmo significado, porém no Brasil existe um grupo de pesquisa na UFMG que a trata como “intermedialidade”, traduzindo a palavra “mídia” para o português; então usaremos o termo intermedialidade⁹.

O conceito de intermedialidade será elucidado aqui como um conceito guarda-chuva, a fim de trazer parâmetros e associações da mídia HQ e outras mídias. (cf. Wajnman, 2013)

Conceito guarda-chuva (*umbrella concept*) que tem conhecido sucessivas reformulações definitórias nas áreas de investigação provenientes da história da arte, dos estudos em comunicação (media studies ou communication studies), estudos interartes (interarts studies) das literaturas comparadas e dos estudos em cultura, o conceito de intermedialidade tanto é entendido como um eixo de pertinência de análises aplicadas (Jürgen Müller), como um novo enfoque que reformula a teoria dos mídias, ou como nova área epistemológica inspirada na intertextualidade (Julia Kristeva), mas que se emancipou, quer dos estudos literários, quer da teoria do texto (Barthes), ocupando-se dos media em geral e dos audiovisuais em particular (mas interessando igualmente à fotografia, às artes da cena e do ecrã). A intermedialidade surge, assim, como área de estudos onde convergem diversas interdisciplinaridades. [...] (MENDES, 2011, p. 5)

Entende-se intermedialidade como uma mesclagem, uma fusão, uma hibridação das mídias. A aplicação de uma mídia dentro de outra, transformando desta forma o objeto:

Ocorre intermedialidade quando se verifica a inter-relação de diferentes — e distintamente reconhecíveis — artes e media num determinado objecto, de tal modo que se transformam uns aos outros dando origem a uma nova forma de arte ou de mediação que ali emerge. Tais trocas alteram os media, suscitando questões cruciais sobre a ontologia de cada um deles, (MENDES, 2011, p.11)

9 Apesar de existir nas referências bibliográficas estudiosos usando o conceito intermedialidade.

O conceito de intermedialidade é intrínseco ao conceito de intertextualidade e interartes. Porém, a intermedialidade está além da relação de textos. “A ideia de intermedialidade ultrapassa a ideia de intertextualidade e se direciona para práticas que possam ser descritas como híbridas” (Wajnman, 2013).

A descolagem da ideia de intermedialidade relativamente à intertextualidade representa precisamente o atingimento de práticas mediáticas para além do texto e da literatura – práticas que, entretanto, passaram a ser descritas como hibridações (ou hibridizações): colagens, fusões, misturas no mesmo suporte de materiais e de elementos heterogêneos, sobreposições de conteúdos oriundos de diferentes artes ou domínios técnicos. [...] (MENDES, p. 20).

A distinção entre os conceitos de interartes e intermedialidade existe porque “a intermedialidade opera num domínio que inclui os fatores sociais, tecnológicos e mediáticos, enquanto a interartialidade se limita à reconstrução das interações entre as artes e os procedimentos artísticos, inscrevendo-se numa tradição sobretudo poe- tológica”. (MENDES, 2011, p.19)

Dessa forma definimos os conceitos aplicados ao processo criativo, e veremos a seguir as aplicações à Turma da Mônica Jovem.

1.1 Intermedialidade e a cultura da convergência

As histórias em quadrinhos são consideradas artes com diferentes características e designações. Elas absorvem aspectos teatrais, a partir das expressões dos personagens e cenários, do cinema por meio dos diferentes planos, ângulos e pontos de vista, usa recursos das artes plásticas como luz e sombra, perspectiva e cores, além da literatura, pela narrativa. Apesar disso, conseguem ter características próprias, como representações dos sons e disposições dos quadros na página. Nesse contexto é possível elaborar a ideia de que as HQs são produtos intermediários, pois inter-relacionam-se com outras mídias, ou emprestam características de outras mídias. Müller (2012, p.170) compara literatura e cinema a partir da intermedialidade, em seu livro¹¹, que se adapta às HQs e às demais mídias:

“Entender de que modo ambos (literatura e cinema) representam (ou deixam de representar) a realidade, ou se autorrepresentam, a partir dessas relações, tal é uma das facetas dos estudos de intermedialidade. MÜLLER (2012, p.170)

Do mesmo modo, os quadrinhos, mídia que representa estaticamente ações e dramatizações, transformando as formas de representar do cinema e do teatro em *flashes* fotográficos, representação que usa técnicas das artes plásticas, são hibridações das características de outras mídias, e assim se tornam um exemplo de intermedialidade.

Mas é possível ocorrer o oposto, ou seja, as demais mídias usarem as características das HQs. Existem diversos filmes nos quais são aplicadas onomatopeias e balões e que usam os personagens dos quadrinhos¹². Absorver as características das demais mídias não torna as HQs uma arte sem personalidade, mas especial. Bolter e Grusin (1998), citados por Mendes (2011, p.26), denomina essa característica de remediação: “ao apropriar-se de conteúdos e formas de *media* anteriores, ou de outros media, cada dispositivo retrabalha, reedita, recria ou readapta esses conteúdos e formas, ajustando-as às suas capacidades próprias”.

O autor Mauricio de Sousa usou os personagens de seus gibis no teatro. Por exemplo, na história de Romeu e Julieta, com os personagens Cebolinha e Mônica.

11 Linhas imaginárias - poesia, mídia, cinema.

12 Sugestão de leitura: Lefevre, P. no capítulo Ontologias visuais incompatíveis? A adaptação problemática de imagens desenhadas, do livro Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea, de 2012, compara as adaptações dos quadrinhos no cinema.

ca, em filme como a Princesa e o Robô, em diversos livros, e até fez paródia com a “Mônicalisa”¹³, estando a personagem com a roupa e o cenário de Monalisa, de Leonardo da Vinci. Nessas situações, a intermedialidade percorre o caminho contrário, sendo utilizada a HQ em distintas mídias.

Na **Turma da Mônica Jovem**, Mauricio de Sousa explora mais ainda a intermedialidade do que na clássica, porque o mangá absorve as características do cinema e do teatro, e consequentemente a TMJ igualmente as utiliza. As aplicações estão no capítulo das análises.

A intermedialidade está presente na Turma da Mônica clássica e na jovem, não apenas pelas características que a mídia HQ possui de intermedialidade, mas pela força, carisma e personalidade próprias da personagem. Os materiais são ricos, portanto, para serem transpostos para outras mídias. A essa convergência se refere Jenkins (2009) no livro *Cultura da Convergência*, ponto importante para a aplicação da intermedialidade, pois a convergência acontece por causa das aplicações de personagens em diversas mídias. Para isso ocorrer é necessário haver adaptações entre as mídias, nas quais permanecem resquícios de outras mídias; elas se hibridizam e surge a intermedialidade.

O carisma da personagem com o público faz com que Mauricio de Sousa explore as diversas mídias e produtos com a sua marca. A **Turma da Mônica Jovem** está presente, além da mídia em quadrinhos, na internet (redes sociais, sites e blogs) vídeos educativos¹⁴ e livros com leitura direcionada ao público adolescente. Por exemplo, o livro “Coisas que as garotas devem saber”, que trata da puberdade, alimentação e exercícios. Segundo Jenkins (2009, p.42), “os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias”. As demais mídias fortalecem e dão apoio extra à mídia original, no caso os quadrinhos.

Explora--se ainda o *merchandising*, com distintos produtos com a marca e imagem da **Turma da Mônica Jovem**: esmaltes, linha de cosméticos, mochilas, roupas e bonecas (tipo Barbie). A variedade de produtos e de mídias divulgando a marca promove e faz o público interagir e participar com opiniões e sugestões, que com relativa frequência são aceitas. Por exemplo, houve vários pedidos para o autor criar o

13 Ver anexo foto tirada do quadro “Mônicalisa”, exposto no estúdio da Mauricio de Sousa Produções.

14 <http://www.youtube.com/watch?v=b8filbBY9s>

Chico Bento moço, que será lançado brevemente, nas revistas comemorativas de 50 anos da personagem Mônica¹⁵. Por isso, constata-se que a **Turma da Mônica Jovem** é um produto da cultura da convergência de Jenkins e intermedialidade.

Além da intermedialidade, os trabalhos com a Turma da Mônica, seja a clássica e principalmente a jovem, são na maioria das vezes intertextuais, pois as narrativas inspiram-se e se alimentam de outras narrativas conhecidas.

A descolagem da ideia de intermedialidade relativamente à intertextualidade representa precisamente o atingimento de práticas mediáticas para além do texto e da literatura — práticas que entretanto passaram a ser descritas como hibridações (ou hibridizações); colagens, fusões, misturas no mesmo suporte de materiais e de elementos heterogêneos, sobreposições de conteúdos oriundos de diferentes artes ou domínios técnicos. (MENDES, 2011, p. 20)

A intermedialidade, apesar de concernente à intertextualidade, é mais material do que simplesmente contextual.

Constatamos que se trabalham na **Turma da Mônica Jovem** a intermedialidade e a “cultura da convergência”. Na próxima parte deste capítulo vê-se que a intertextualidade e a inter-relação de diferentes fontes (apropriações) no processo criativo são igualmente encontradas na **Turma da Mônica Jovem**.

15 Ver entrevista. <http://revistagloborural.globo.com/Revista/Common/0,,EMI334598-18071,00-CHICO+BENTO+CRESCER+VAI+ESTUDAR+AGRONOMIA+NA+ESALQUSP.html> Acessado em 05/05/2013.

1.2 Intertextualidade, apropriações e processo criativo

A intertextualidade está presente na **Turma da Mônica Jovem** em dois momentos importantes: no contexto da história e no traçado gráfico. A narrativa das histórias diversas vezes se inspira em histórias conhecidas, o que ocorre na maioria das edições da **Turma da Mônica Jovem**. Porém, existe uma segunda intertextualidade, que é gráfica, mostrada nos olhos dos personagens, forma de se expressar, diagramação e ausência de cores na parte interna da revista, entre outros pontos, que serão estudados nas análises posteriores. São apropriações da cultura oriental em um produto brasileiro. E são intertextuais, pois inspiradas em outros textos, mesmo gráficos:

O conceito de artisticidade tradicional, centrado na obra única e original, está sendo posto em xeque. Nos encontramos em plena era da reprodutividade, da reciclagem, da transposição, do metamorfoseamento de textos já existentes. Parece mais viável a ação sobre textos prévios do que a criação de uma obra original. O nosso “admirável mundo novo” é regido pela lei de Lavoisier. (Balogh, 2002, p.141)

Balogh (2002) afirma que as criações se transformam, inspiradas em outras. Apropriações que fazem parte do processo criativo e não desqualificam o trabalho. Pelo contrário, fazem-nos progredir.

As apropriações, das mais diversas naturezas, são constantemente flagradas nos documentos dos artistas e são matéria prima de muitos (ou talvez de todos) processos criadores. Mann vai além da mera constatação e fala da nova função que esses empréstimos passam a exercer no novo contexto que integram, onde novas relações são estabelecidas. (Salles, 2006, p. 45)

As apropriações compõem o processo de criação de personagens e de histórias. Esse processo nos instiga, pois na maioria das vezes o artista usa todo o seu conhecimento e vivência como fonte de inspiração para suas criações. Mas sempre existem algumas “dicas” do ponto do qual ele partiu e traços indicando suas inspirações. O cruzamento dessas “dicas” Salles (2006) chamou de redes da criação:

A rede da criação se define em seu próprio processo de expansão: são as relações que vão sendo estabelecidas, durante o processo, que constituem a obra. O artista cria um sistema, a partir de determinadas características que vai atribuindo em um processo de apropriações, transformações e ajustes, que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. (Salles, 2006, p. 27)

O processo de criação é próprio de cada artista; cada um desenvolve o seu meio para criar um texto, uma obra de arte, filme ou personagem de histórias em quadrinhos. Mesmo esta dissertação sofreu um processo de criação distinto. Primeiramente foram impressos os parágrafos criados e em seguida recortados; posteriormente reordenados e acrescentadas as citações para melhor compreensão do texto, seguindo uma ordem de raciocínio. Quando a autora da dissertação cria um logotipo, pesquisa imagens, mas não prossegue (a interrupção pode ser de duas horas até dias), desenha num papel as ideias, passa para o computador e depois pesquisa as tipologias mais apropriadas àquele tema.

Não há uma teoria fechada e pronta anterior ao fazer. A ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são princípios em estado de construção e transformação. Trata-se de um conjunto de princípios que colocam uma obra em criação específica e as produções anteriores de um artista em constante avaliação e julgamento. (Salles, 2011, p. 47)

Nesta dissertação a intenção não é perscrutar os pensamentos do autor Mauricio de Sousa e descobrir como chegou ao traço da personagem Mônica Jovem, embora a ideia seja bem interessante. Mas nem mesmo o próprio artista sabe ao certo o que realmente o inspirou - uma adolescente na rua, a imagem da própria filha quando tinha aquela idade, ou mesmo uma personagem que tenha visto em um mangá ou uma exposição. Mas ele partiu de uma fonte, a Mônica clássica, e se inspirou nos mangás. Nas análises do capítulo 3 se estuda o que realmente absorveu. Em entrevista coletiva da qual participou a autora desta dissertação¹⁶, Mauricio de Sousa explicou que a maioria da equipe de desenhistas descende de japoneses. Eles aprenderam a desenhar, ler e escrever com o mangá. “E na hora de fazer a turma jovem? Daí tinha que ser mais sofisticado, voltei e fomos buscar realmente em alguns trabalhos japoneses algum tipo de informação gráfica. E sem copiar, sem decalcar, sem nada, mas sem dúvida na cabecinha de meus desenhistas, na mão deles, está muito dos mangás japoneses”. Ele afirma ainda que o projeto “ficou uns cinco anos nas gavetas”, porque os desenhistas “mexiam na criação”, mas nada que via o convencia, além de não haver estrutura para iniciar o projeto. Mas estamos falando de processo criativo. E há material relevante quanto à criação da Mônica clássica.

Em 2013, a personagem Mônica completa 50 anos de veiculação, e foi divulgada uma foto da Mônica, filha do Mauricio de Sousa, quando tinha dois anos de idade, juntamente com os primeiros esboços da personagem (figura 2). A foto mostra

¹⁶ Ver anexo.

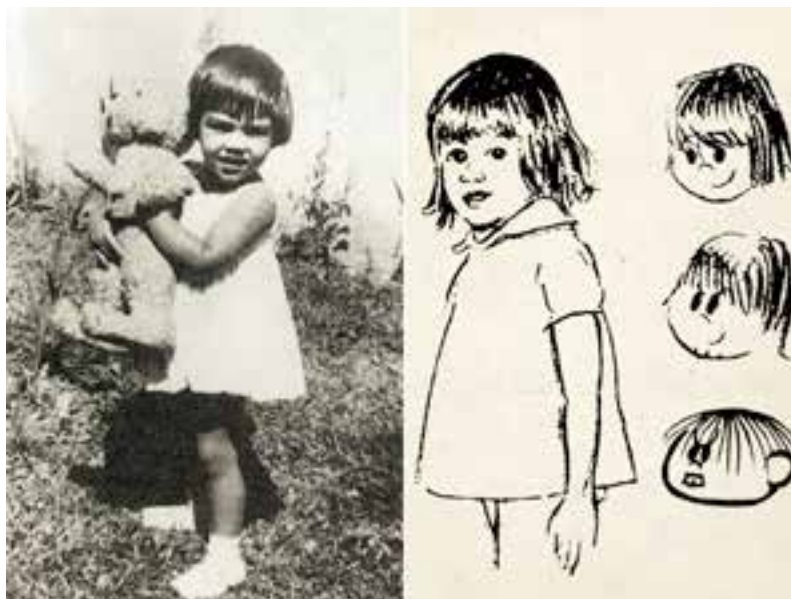


Figura 2 - Foto da filha de Mauricio de Sousa, Mônica, aos 2 anos, e esboço da personagem

que ela não é dentuça e nem gordinha, características criadas pelo artista. Mas os aspectos temperamentais, como a intrepidez e a adoração pelo coelho de pelúcia, foram citados pelo pai como próprios da personalidade da filha.

O estilo do traço do artista é percebido neste esboço, que não é a primeira criação do artista, pois ele já havia composto o Cebolinha e o Cascão, por exemplo, e a Mônica foi criada para se agregar à turma. A atual protagonista seguiu essa linha de personagens, com o mesmo formato de cabeça, orelha e nariz. (Figura 3)



Figura 3 - Tirinha com o Cebolinha e a Mônica na primeira versão

Nenhum artista, de nenhuma arte, tem seu significado completo sozinho. Assim como o projeto individual de cada artista insere-se na tradição, é, também, dependente do momento de uma obra no percurso da criação daquele artista específico: uma obra em relação a todas as outras já por ele feitas e aquelas por fazer. (Salles, 2011, p. 49)

Por isso, não é possível olhar para a criação de apenas um personagem, mas analisar toda a obra, e seus diferenciais, para perceber e entender o processo criativo.

Pequenos detalhes diferem os personagens de Mauricio de Sousa no que se refere aos traçados do desenho, pois a essência é a mesma. A repetição dos olhos, membros do corpo e orelhas cria o estilo. Nas palavras de Cagnin (1975), o estilo individual do artista é criado muitas vezes a partir da repetição, e a partir da repetição cria-se o estilo:

Os desenhos têm o estilo próprio de cada artista; definem e identificam o seu autor, sendo possível falar em desenho deste ou daquele desenhista. Percebe-se a diferença e gosta-se de um e de outro não; definir, no entanto, descrever os estilos e formas, é bem difícil. É o mesmo que definir o gosto ou cores. Além disso, não há uma nomenclatura científica ou uma escala para medir as diferenças; o que há são descrições que não dizem nada. (Cagnin, 1975, p.111)

A repetição, segundo Arnheim (2005), cria um estilo de identidade a qual ele chama de padrão integrado completo:

Alguns traços relevantes não apenas determinam a identidade de um objeto percebido como também o faz parecer um padrão integrado completo. Isto se aplica não apenas à imagem que fazemos do objeto como um todo, mas também a qualquer parte em particular sobre a qual nossa atenção se focaliza. (Arnheim, 2005, p.37)

As HQs exigem alto nível do observador para ser compreendida, porque o texto é curto e as imagens mostram a história. Mas para ler esse desenho, é preciso reconhecer determinados símbolos e linguagens muitas vezes subjetivas. Conforme a ideia de Catalá (2005, p.85), a imagem ganha nova função, pois é complexa e significativa, não apenas demonstrativa.

Es estala nueva función de la imagen, que se añade a los poderes del texto para ampliar sus posibilidades, no para anularlas. La imagen se convierte así en la expresión de una nueva racionalidad capaz de solucionar problemas que las herramientas de la imaginación textual no tan solo no alcanzan a controlar, sino que ni siquiera son capaces de vislumbrar. Pero las imágenes aptas para llevar a cabo esta tarea, que hasta ahora se viene resolviendo de forma bastante intuitiva, deben ampliar sus potencialidades con respecto a los roles tradicionales que han venido desempeñando. Deben convertirse, en una palabra, en imágenes complejas. (Catalá, 2005, p.85)¹⁷

17 É esta a nova função da imagem, que é adicionado à força do texto para ampliar suas possibilidades, não para cancelá-las. A imagem torna-se assim a expressão de uma nova racionalidade capaz de resolver problemas que as ferramentas de imaginação textual sozinhas não conseguem transmitir. As imagens apropriadas para executar essa tarefa, que até agora tem sido resolvida de forma bastante intuitiva, deve expandir seu potencial com relação aos papéis tradicionais que eles desempenharam. Tornam-se, em uma palavra, imagens complexas. (Tradução da autora)

Arnheim (2005, p.09) argumenta a respeito quando ressalta que nem sempre se consegue nomear ou expressar o entendimento em relação a uma obra de arte; é preciso que o receptor codifique inicialmente a mensagem, para que ela seja percebida e compreendida, e assim transmita expressões e sensações ao leitor.

O artista, ou o criador, é um demiurgo. Ele desenvolve um personagem, cria a sua história, baseado em sua imaginação e em seu repertório de vida; essa “criatura” ganha uma vida. Passa a ser material, no sentido pleno da palavra¹⁸. Podemos tocar na personagem mesmo sendo impressa, bidimensional apenas, mas ela está lá, e a sua história está presente na vida do leitor, que poderá esquecê-la ou o influenciará de alguma forma, mas o leitor viveu aquele momento.

O artista não cumpre sozinho o ato da criação. O próprio processo carrega o futuro diálogo entre o artista e o receptor. Os leitores são seres que se entregam com candura e entusiasmo à magia e à fascinação do poeta. Reações sem as quais não seria possível a criação da obra de arte (Sábato, 1982:124). Essa relação comunicativa é intrínseca ao ato criativo. Está inserido em todo processo criativo o desejo de ser lido, escutado, visto ou assistido. Essa relação é descrita de diferentes maneiras: complementação, cumplicidade, jogo, alvo de intenções, associação, soberania do receptor e possível mercado. (Salles, 2011, p. 54)

São tantas transposições da personagem, que o leitor envolve-se com a obra a ponto de influenciá-la. As mídias convergem e a personagem espalha-se por elas. Isso ocorre porque o autor não ignora os comentários e sugestões dos leitores e isso interfere no processo criativo. Assim, a mídia internet, com sites, páginas de relacionamentos e Twitter, na qual o público interage com a obra, é um meio novo para a fidelidade.

A aproximação do real é percebida quando se vê os personagens das HQs nas páginas de redes sociais como o Facebook. Eisner afirma:

“A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação dependem da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem”.

18 No Dicionário Michaelis material significa 1 Que pertence ou se refere à matéria. 2 Formado de matéria. 3 Que é oposto ao espiritual, que só se refere ao corpo. 4 Pesado, maciço.

“Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos, ele imagina pelo leitor”. (Eisner, 2005 p.127)

O criador imaginando pelo leitor tira as possíveis falhas de compreensão que existiriam com o leitor e seu entendimento da narrativa. Por exemplo, em um livro descreve-se um ambiente, mas a imaginação do que é aquele lugar é distinto entre os leitores. Como nos quadrinhos, mostra-se o cenário, que não gera dúvidas na imaginação do leitor. O criador imagina pelo receptor. Nos mangás e na **Turma da Mônica Jovem**, que não são histórias em quadrinhos coloridos, é possível existir uma distorção em relação à colorização das histórias na mente dos leitores, mas as retículas formando texturas dão indícios de tonalidades e profundidades nos desenhos. Arnheim (2005, p.15) afirma que nada que o criador coloca em seu trabalho deverá ser negligenciado:

Se alguém quiser entender uma obra de arte, deve antes de tudo encará-la como um todo. O que acontece? Qual é o clima das cores, a dinâmica das formas?

Antes de identificarmos qualquer um dos elementos, a composição total faz uma afirmação que não podemos desprezar. Procuramos um assunto, uma chave com a qual tudo se relacione. Se houver um assunto instruímo-nos o mais que pudermos a seu respeito, porque nada que um artista põe em seu trabalho pode ser negligenciado impunemente pelo observador.

Essa chave para o observador fazer as relações fica na memória e precisa ser ativada, isto é, percebida. Koestler (1989), citado por Salles (2006, p.68), confirma:

Entramos assim na relação entre memória e percepção, que pode ser resumida na afirmação de Koestler (1989), de que nossas percepções interagem com nossa experiência passada, portanto, é impossível discutir percepção divorciada da memória.

As histórias em quadrinhos diferem-se de outras artes porque o desenho é intencionalmente representativo, tem um motivo especial para estar naquele lugar, naquela posição e naquela expressão. Conforme Cagnin (1975, p. 52): “O desenho é intensamente policiado, dirigido. A sua capacidade de representar não vem exclusivamente da similaridade, mas de conhecimentos prévios que tem o autor ao desenhar e o leitor ao interpretar os traços”. Ele reflete:

O desenhista conhece uma porção de normas e recursos estéticos (o código icônico), e na composição do seu desenho procura conscientemente transmitir certos efeitos colaterais, além do significado literal da imagem e da história contada. Aí é que se coloca a busca do conotativo, dos efeitos estéticos, que se alçam a um plano superior: a mensagem da história. O conto (denotação) passa a um plano secundário, altamente redundante, repetitivo, ao passo que a busca do exótico promove a história e a vendagem. O artista procura dar à imagem maior interesse e atenção: “escolhe não a imagem que significa o momento, mas o momento que faz a imagem”.¹⁹

Assim aparecem outros valores, de conteúdo mais estético e psicológico. (Cagnin 1975, p.97)

Conforme citado anteriormente, para Catalá (2005) a imagem é significativa e complexa.

Ao representar esses significados do mundo real, o criador das histórias em quadrinhos coloca-se no mundo dos conceitos. Como McCloud (1995, p.41) frisou: “Ao trocar a aparência do mundo físico pela ideia da forma, o cartum coloca-se no mundo nos conceitos. Através do realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo e, através do cartum, o mundo interno.”

E como cada artista possui a sua história de vida, tem sua maneira de transmiti-la. Possui o seu traço gráfico característico, por mais que ele, muitas vezes, possua uma equipe que desenhe para ele. Os auxiliares seguirão o traço marcante do criador.

Uma delas é a necessidade do trabalho em equipe ou trabalhos em parceria, que se mostra para os próprios artistas, por um lado, impulsionador e estimulante, gerando reflexões conjuntas e consequentemente uma potencialização de propostas. Mas que, por outro, gera dificuldade no entrelaçamento de individualidades. (Salles, 2011, p. 58)

A individualidade nas artes de Mauricio de Sousa é muito bem trabalhada, pois em qualquer criação, sendo previamente aprovada por ele, não se percebem grandes diferenças de estilo, tornando-o mais marcante. A **Turma da Mônica Jovem**, desenvolvida a partir de outras artes existentes - combinação que gerou uma arte diferente - não é a Mônica clássica ou um mangá, mas a Mônica jovem em um estilo que remete ao mangá. Salles (2006, p.29) observa: “Os elementos selecionados já

19 BREMOND, Claude. op. cit. 1968 p. 96-100.

existiam, a inovação está no modo como são colocados juntos, ou seja, na maneira como são transformados”.

Como uma obra não se encerra, o processo criativo está em constante mudança. Mauricio de Sousa explica em sua entrevista²⁰ que a **Turma da Mônica Jovem** é criação muito recente para se tornar definitiva. Houve uma transformação na personagem, e essa versão o agrada muito, “mas se for possível melhorá-la, irei fazer”. Salles (2011, p.80) explica a criação inacabada:

“Embora fique claro que o momento ‘certo’ de entregar a obra ao público está ligado ao que o artista quer de sua obra, não faltam depoimentos que falam das dificuldades de se determinar esse momento de parar ou de se considerar a obra em construção um objeto acabado”.

Como a **Turma da Mônica Jovem** é criada/exposta ao público mensalmente, o autor tem a flexibilidade e a possibilidade de alterá-la gradativamente até o momento em que a obra agradar em definitivo.

Mauricio de Sousa não irá encerrar suas criações por aqui. Segundo divulgação em diversos sites²¹, ele tem projeto de fazer uma novela gráfica, com os personagens da turma da Mônica adultos, com enredos adultos, a partir de texto do autor de novela Walcyr Carrasco. Na edição comemorativa número 50, a narrativa se passa no futuro, Mônica e Cebola se casando, uma abertura para a chegada da nova fase da Mônica. Mas as demais Mônicas, destinadas ao público infantil e jovem, continuarão existindo.

Hoje, a empresa Mauricio de Sousa Produções desenvolve novas revistas em quadrinhos com a turma da Mônica, para atingir um público mais adulto. A revista *Laços* foi lançada em maio de 2013, com arte e roteiro dos irmãos Vitor e Lu Caffagi, os personagens em um novo traço característico dos autores. A nova fase de Mauricio de Sousa é um material rico em cultura da convergência, processo criativo em equipe e intertextualidade.

20 Ver anexo.

21 <http://www.judao.com.br/livros-hqs/mauricio-de-sousa-confirma-a-turma-da-monica-adulta-e-quer-walcyr-car-rasco-como-roteirista/>
<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2013/04/11/graphic-novel-turma-da-monica---lacos-sera-lancada-em-maio.htm>

2. DIMENSÃO CULTURAL E VISUAL DOS QUADRINHOS

Neste capítulo definiremos os termos referentes às HQs, além de uma breve história do início do surgimento dos quadrinhos no mundo e no Brasil. Na segunda parte falaremos sobre o mangá: seu surgimento, Osamu Tezuca e as características do mangá, com o intuito de entender o que inspirou Mauricio de Sousa na criação da **Turma da Mônica Jovem**.

Para falar de histórias em quadrinhos e sua evolução, primeiramente é necessário definir o que são as histórias em quadrinhos. Alguns as chamam de nona arte, dando sequência ao *Manifesto das Sete Artes*, de Ricciotto Canudo. Porém, existem contradições na sequência do que se chama de arte. Não usaremos, portanto, o termo nona arte neste trabalho. Will Eisner (2010) define história em quadrinhos como arte sequencial, o que dá margem a diversas formas de aplicação que não serão abordadas. Existem o detalhamento e a preocupação em definir história em quadrinhos. Segundo Scott McCloud (1995, p.9): “História em quadrinhos, s. pl. usado como um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Para complementar a definição, Cagnin (1975, p.23) define como uma forma narrativa por meio de imagens fixas, acrescentando que as revistas de histórias em quadrinhos são impressas, então seria uma narrativa visual com imagens impressas. E há a definição de imagem visual de Eisner (2010, p.132): “Defino visual como uma série ou sequência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras”. O conceito de Feijó (1997, p.13): “A história em quadrinhos é uma sequência de acontecimentos ilustrados. É uma narrativa visual que pode ou não usar textos em balões ou legendas”. Definimos, portanto, como arte sequencial, de imagens visuais fixas, transmitindo informações ao espectador, em balões, linguagens físicas conhecidas e/ou onomatopeias.

Dentro das histórias em quadrinhos há subdivisões importantes, que devem ser definidas para haver um posicionamento abrangente. O *cartum*,²² segundo McCloud (1995, p.30), busca o significado essencial de um objeto ou ser humano e o amplifica a ponto de o caricaturar. É conhecido como piada gráfica. Há os *comics*, histórias em quadrinhos norte-americanas. No passado todas eram cômicas, engraçadas, por isso o nome, mas atualmente é classificada dessa forma qualquer HQ norte-americana – sátira, ação ou romance. As *graphics novels* – novelas gráficas – são histórias mais longas que terminam em outras edições, mais interessantes para o público adulto. O preconceito de que histórias em quadrinhos são voltadas apenas

22 *Cartoon* em inglês.

para crianças está diminuindo, e as vendas cresceram nas últimas décadas (Eisner, 2010, p.148). Pode-se denominar a **Turma da Mônica Jovem** de novela gráfica, pois várias histórias continuam em outras edições. Na Itália, as HQs se chamam *fumetti*, e *bande dessinée* na França. Quanto aos mangás, são as histórias em quadrinhos japonesas com as especificidades, tratadas na segunda parte deste capítulo.

É difícil definir o surgimento das histórias em quadrinhos. Estudiosos indicam datas diferentes. Álvaro Moya, em seu livro *História das Histórias em Quadrinhos* e em entrevista para o site *IHU on line* explica que existiu uma “pré-história em quadrinhos”. Elas continham as imagens em sequência contando uma história, mas sem a ajuda dos textos. O artista responsável por essa pré-história em quadrinhos foi William Hogarth. Em 1731, ele criou uma série de pinturas, seis no total, para serem vistas juntas, em sequência, trabalho denominado “O progresso de uma prostituta”. (McCloud, 1995, p.17)

Mas quem realmente criou a história em quadrinhos conforme as conhecemos hoje foi o suíço Rudolf Töpffer, em 1827. Eram histórias satíricas com imagens e falas, incompreendidas se vistas separadamente, mas as falas não ficavam inseridas em balões. O alemão Goethe foi o primeiro crítico que categorizou as HQs como nova arte. Töpffer não era artista plástico ou escritor. Com problemas de visão, dedicou-se à literatura e à pedagogia. Ele se inspirou em Hogarth para criar suas histórias, que falavam com os olhos a partir da representação.

O desenvolvimento da imprensa popularizou as histórias em quadrinhos. No final do século XIX, nos jornais dominicais dos Estados Unidos, surgem as tiras de HQs. Uma fileira horizontal com três ou quatro quadros, contando uma breve história satirizada. Vários quadrinistas aí surgiram. A imprensa massificou essa forma de arte, antes elitizada, passando a ser lida e vista pelo público em geral. MacWilliams, (1952, p.11) relata que por meio de jornais e revistas os quadrinhos tornaram-se os novos ícones da cultura nacional, símbolos visuais que os Estados Unidos compartilhavam.

A revista *O Tico-Tico*, lançada em 1905, foi a primeira publicação no Brasil. Neste início, as narrativas eram traduzidas e os desenhos copiados do norte-americano. O *Buster Brown* de Ricahard Felton Outcault, no Brasil ficou conhecido como Chiquinho, segundo Iannone (1994, p.48).

Os quadrinhos surgiram com uma proposta totalmente diferente das outras artes, contudo, possuem um pouco da linguagem de cada arte, pois em uma história

em quadrinhos há ilustração, pintura e caricatura das artes plásticas, da fotografia, narrativa, música, dos planos do cinema e da expressividade do teatro, isto é, a intermedialidade explicada no capítulo anterior. Paulo Ramos, em *A Leitura dos Quadrinhos* (2009), cita Barbieri, que relata em detalhes esse aspecto. Cirne (1975) explica que não se pode ler uma história em quadrinhos como se lê um romance ou qualquer outra arte.

“São expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes, manipulam materiais orgânicos diferentes. Embora haja um denominador comum para a leitura, que se preocupa com manifestações e discursos artísticos, existem leituras particulares para cada prática estética”. (Cirne, 1975, p.15)

Cirne, em “*A Explosão dos Quadrinhos*” (1970), comparou os quadrinhos com o cinema a partir do poder de massificar uma ideia:

“A massa funciona como matriz justamente porque os novos acontecimentos artísticos, fundamentados na reprodutibilidade (quantidade + qualidade = consciência crítica), permitem reações criativas em cadeia: as versões (opções). Assim como o cinema ampliou as coordenadas operatórias da estética contemporânea, criando parâmetros visuais e políticos para a feitura e consumo da obra de arte, os quadrinhos — que não seriam enfocados por Walter Benjamin, talvez por desconhecer sua realidade espaço-temporal — ampliaram as perspectivas de invenção & consumo & radicalidade. (Cirne 1970, p. 11)

O cinema pode ser comparado às HQs em relação ao enquadramento e expressividade, além de atingir todos os públicos.

Tratando-se de arte individualizada que dialoga com as demais artes, há nas histórias em quadrinhos forma muito particular de transmitir ideias, conceitos e história.

2.1. Mangá para exportação

O desenho sequencial oriental surge no Japão, primeiramente denominado *Ê-Makimono*. Era um grande rolo com uma sequência de desenhos pintados, caricaturados, que contavam histórias cômicas e lendárias, nos séculos XI e XII, isto é, muito antes das consideradas HQs ocidentais.

O mangá surge no Japão no século XVII, conforme Luyten (2011, p.83) relata. A palavra mangá vem de Hokusai Manga, conjunto de obras em 15 volumes, criado por Katsushita Hokusai (1750-1849). Eram gravuras em madeira, os *ukiyo-ê*, muito populares, destinados às classe mais pobres. Os temas eram variados: de cenas de teatro, retratos de atores e lutadores de sumô, até temas históricos e paisagens. “No entanto, na essência tinham muito a ver com as histórias em quadrinhos: eram cheias de vida, atuais, divertidas e entretinham” (LUYTEN, 2011, p.83). O mangá é diferente das histórias em quadrinhos ocidentais, pois ele reflete a cultura oriental e a influência.

O mangá surge antes das histórias em quadrinhos nos EUA, e as duas artes foram se encontrar somente após a morte de Hokusai, quando o Japão restaura o comércio internacional. Em 1859, o inglês Charles Wirgman (1835-1991) chegou ao Japão e introduziu as primeiras charges políticas no jornal *Japan punch*. Wirgman utilizava o balão nas tiras do jornal. Assim, as histórias em quadrinhos foram associadas a um veículo de comunicação, e apresentadas a toda a população nipônica. “Em 1877, foi fundada a primeira autêntica revista japonesa de humor ilustrada, Marumaru Shimbun, e teve duração de trinta anos. Todos os cartuns, charges, caricaturas, ilustrações e quadrinhos desse período mostram grande influência europeia” (LUYTEN, 2011, p.87). O mangaká Kitazawa (1876-1955) em 1902 criou a primeira de uma série de revistas em quadrinhos, com personagens regulares, mas não existiam os balões de fala nesses quadrinhos.

As artes similares ao mangá e às HQs se hibridizam, então, caricaturistas japoneses, como Kitazawa e Okamoto, foram influenciados pelos europeus, e os europeus consequentemente influenciados pelas técnicas japonesas. Kitazawa foi reconhecido internacionalmente quando, em Paris, em 1929, expôs seus trabalhos, sendo condecorado pelo governo francês, como afirma Luyten (2011, p, 89).

O mangá se popularizou rapidamente. Um dos motivos do sucesso está na facilidade de compreensão da história, pois os ideogramas da escrita kanji são de difícil

entendimento até mesmo para os nipônicos. São numerosos (pelo menos 2 mil), se comparados, por exemplo, com o alfabeto ocidental. Por toda a dificuldade de compreensão foram criados os hiragana e katakana, formas mais simples de representar a fala japonesa. Nos mangás, além da imagem contar a história, há a fala em kanji e legendas explicando o que os kanjis menos conhecidos significam, tornando a leitura mais simples e prazerosa. A caligrafia desses tipos (hiragana) é desenhada com as linhas ascendentes e descendentes harmoniosas, de acordo com o contexto, expressando uma personalidade, um estilo, compondo imagens, concordando com Luyten (2011, p. 80/82).

Os mangás, depois de lidos pelos orientais, são descartados. Os leitores não os mantêm guardados, o que é muito usual no Brasil. Os nipônicos não o fazem por causa da grande quantidade de páginas e falta de espaço em casa:

A tendência no ocidente, para os fãs de quadrinhos, é colecionar revistas. No Japão, isso seria impossível dado seu elevado número de páginas. (...) As revistas de mangá são um produto descartável. É comum vê-las largadas nos metrô, trens e ônibus, nas próprias estações, depois de lidas. Ou então são vendidas a peso para reciclagem do papel. (LUYTEN 2011, p33/34)

Em consequência da leitura fácil, afirma Luyten (2011. p.30), o mangá alivia o *stress* da vida do japonês, que possui uma carga de atribuições diárias pesada, com cobranças de resultados nos estudos e no trabalho. Ao mergulhar no mundo das histórias em quadrinhos, ele se coloca no lugar do herói, que não é super, entretanto, na maioria das vezes, são pessoas comuns com o cotidiano parecido ao deles, aproximando ainda mais o leitor da história. Há grande semelhança com as novelas brasileiras, em que o contexto cotidiano das novelas aproxima os telespectadores, assim como o mangá do leitor japonês.

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Nesse aspecto incide a diferença fundamental em relação às personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa, que, no entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas da sua vida social. (LUYTEN, 2011. p.57)

Existe certa semelhança da nossa “heroína” Mônica Jovem, uma pessoa comum, com temperamento forte, mas que vive diversas aventuras ilusórias, indo para outros planetas, virando princesa, vivendo personagens de jogo e ao mesmo tempo

mantendo o romance com Cebola, indo à escola, sentindo as emoções que uma adolescente comum vive nessa época da sua vida.

O consumo de mangá, no Japão, tem uma de suas bases apoiada na estreita e íntima ligação entre o leitor e as personagens. A identificação entre eles é intensa justamente porque os heróis e as heroínas partem da vivência direta do leitor, para, em seguida, fantasiar. Para tal, os quadrinhos japoneses apresentam grande perfeccionismo no detalhamento dos desenhos. (LUYTEN, 2011, p.175)

Com o surgimento dos *animês*, desenhos animados, o mangá reforçou o seu sucesso. Diversas vezes ele foi fonte de inspiração para as séries infantojuvenis. A mídia impressa não foi ameaçada pela TV, mas a televisão aumentou o sucesso do mangá. Entretanto, nos anos 90, o *videogame* e a internet causaram queda significativa nas vendas dos mangás, conforme afirma Moliné (2004, p.25).

2.1.1 Mangá para todos

Os ocidentais, especialmente os brasileiros, comparam as HQ ao mangá. Mas as HQ se destinam, em sua grande maioria, a um público infantil. No Japão, existem diversos tipos de mangá, e cada um deles voltado a um público específico, no que se refere a idade, sexo e estilo de vida, isto é, para todos. Há os policiais, de ficção, históricos, de esportes, sobre trabalho e *hobbies*, humor, erótico, além dos infantis, aplicados em escolas, e os *shojo* e *shonen* que são, respectivamente, para garotas entre 12 e 17 anos e garotos na mesma faixa etária.

O *shojo* mangá é específico para elas, não somente pelo contexto das histórias, que são românticas, atraindo-as em maior número, mas porque possuem traço mais delicado, menos agressivo, com linhas mais suaves e harmônicas, além de serem produzidos por mulheres.

Existe ainda a revista voltada para o público masculino adolescente, com histórias de aventuras, ação e mesmo violência. Os mangás começam com páginas coloridas de anúncios, artigos de esportes, artistas do momento, como um magazine comum para o ocidente; nas páginas subsequentes começa, sem cores, a história em quadrinhos oriental.

A **Turma da Mônica Jovem** no Brasil não poderia ser classificada como *shojo* ou *shonem*, pois no país se distingue apenas a faixa etária e não os gêneros. Existem,

entretanto, edições ou meses nos quais a **Turma da Mônica Jovem** se apresenta com características mais próximas do *shojo*, com romances, ou do *shonem*, publicando mais aventuras. Caberia uma pesquisa direta com o público para descobrir se essas linhas de interesse realmente afetam a compra das revistas de acordo com o sexo dos leitores, o que não é objeto desta dissertação.

A protagonista jovem do Mauricio de Sousa se difere e ao mesmo tempo se aproxima das heroínas do *shojo* mangá, pois ela possui personalidade marcante e agressiva, mas ao mesmo tempo meiga e romântica. O Cebola, que é o Cebolinha criança, gosta de aventuras e de tecnologia, e como participa ativamente de todas as histórias, atrai os garotos para a leitura da **Turma da Mônica Jovem**.

Luyten (2011, p.175) comenta os traços gráficos, os diferenciais do *shojo* e *shonen*:

Se confrontarmos os mangás masculinos com os femininos, notaremos, de imediato, uma diferença de estilizações nos masculinos, nos quais há a predominância de universalismo figurativo que pode enveredar para expressões caricaturais, exageros de violências ou façanhas heroicas. Já nos femininos, percebemos uma estilização langorosa, em que as heroínas tendem a assemelhar-se a anjos e fadas de olhos grandes e formas alongadas, é um mundo onírico fechado em si mesmo e, para alcançá-lo, é preciso sair de si mesmo. Vendem sonho e fantasia do mesmo modo que as fotonovelas no mundo ocidental.

A **Turma da Mônica Jovem**, por atingir os dois gêneros, não tem um traçado gráfico que se destaca como feminino ou masculino. Nas revistas, se masculiniza nas histórias de aventuras; por existirem movimentos e ações e histórias mais românticas, se torna naturalmente mais feminina, mas apenas pelo contexto, não por um diferencial gráfico notório.

2.1.2 Estilo mangá

Para entender o chamado estilo mangá é preciso definir a palavra “estilo”. No Dicionário Michaelis está: “sm (lat stilu) 5 Maneira de dizer, escrever, compor, pintar ou de esculpir de cada um. 11 Inform. O tipo de face, fonte, tamanho de ponto, cor, espaçamento e margens do texto num documento formatado”. Podemos considerar dentro desta dissertação a palavra estilo como “maneira de ser, ler, escrever e desenhar”.

Se as histórias em quadrinhos são arte sequencial, de imagens visuais fixas, transmitindo informações em balões, linguagens físicas conhecidas ou onomatopeias, seria possível considerar semelhantes o mangá e o comics, mas existem várias diferenças. As divergências não se resumem aos traços gráficos, olhos grandes e expressivos, enquadramentos, ritmo etc, mas estão no contexto e na diferença cultural, não apenas no visual do mangá. Existe uma variedade de temas, para todas as idades e gêneros, com diversos enredos, específicos para cada público, tornando o mangá uma mídia muito popular para o japonês. Difere nas características psicológicas dos personagens, pois os heróis são pessoas comuns, com defeitos e virtudes. O ritmo narrativo é bem diferente do aplicado nas HQs ocidentais, usando enquadramento e planos similares ao cinema, conforme explica Mccloud (1995). Além de algumas cenas serem desenhadas com maior detalhamento dos momentos, enquadrando as expressões faciais e sensações psicológicas, o que transmite envolvimento ao leitor com o mangá, conforme afirma Moliné (2004, p. 29/30).

2.1.3. Osamu Tezuka

Osamu Tezuka (1928-1989)²³ foi o mangaká mais importante do Japão. Mangaká é como são chamados os desenhistas e criadores de mangá. Ele é conhecido pelos orientais como o “deus dos quadrinhos”, isto é, *kamisama* em japonês.

Ele é importante para a nossa pesquisa, não apenas por ter inovado na forma de contar histórias em quadrinhos, mas por ter sido fonte de inspiração de Mauricio de Sousa para a criação da **Turma da Mônica Jovem** em estilo mangá. Já em criança era fanático por quadrinhos, e lia mangá desde os quatro anos. Formou-se em medicina, mas sua paixão era desenhar, influenciado pelos desenhos animados de Walt Disney e pelo cinema europeu, como relata Luyten (2011, p.109). MacWilliams (2008, p.72) explica:

In Tezuka's romantic fantasies one can see influences from three main sources: German fairy tales, from which he borrows plots; Disney characters, from which he takes stylistic features; and the Takarazuka women's revue, from which he takes scenes that he incorporates into his manga tableau.²⁴

23. Existem algumas divergências entre as datas que Osamu Tezuka nasceu. Moliné defende 1928, e Luyten afirma que foi 1926.

24 Nas fantasias românticas de Tezuka, veem-se influências de três fontes principais: os contos de fadas alemães, dos quais ele empresta detalhes; personagens da Disney, dos quais toma características estilísticas, e as revistas de mulheres Takarazuka, das quais ele toma cenas que incorpora ao seu mangá tableau. (Tradução da autora)

Tezuka começou a desenhar os olhos grandes, com o brilho tão característico do mangá, inspirado nos olhos das atrizes do teatro de *Takarazuka*. Eles eram maquiados de tal forma que pareciam bem maiores. Possuíam um brilho forte, nas quais a luz dos refletores do palco causava efeito em seus olhos. Assemelhavam-se as estrelas. Assim, ele reproduziu o efeito desse reflexo em seus desenhos. Usou as técnicas de ação do cinema para tornar os quadros com uma sequência mais fluida, modificando a estrutura da linguagem, assinala Luyten (2011, p. 109-110).

Em 1947, nasceu a primeira obra longa de Osamu, a “Nova Ilha do Tesouro” (Shin Takarajima); era um *akabon* (akai hon), ou seja, um mangá produzido com material mais barato e tinta vermelha. Com 200 páginas, chegou a vender 500 mil cópias.

Shin Takarajima é, curiosamente, um *story board* de animação com falas e onomatopeias em balões, que conta a história de um valente menino em busca de uma ilha que guarda um grande segredo, seguindo os moldes de um filme de ação. Com esse trabalho, Tezuka iniciou sem querer uma revolução nos quadrinhos japoneses, quando na verdade seu objetivo era apenas contar uma história de animação. Sua frustração em não poder realizar o desenho animado reverteu positivamente, trazendo ao mangá técnicas copiadas do cinema, ainda hoje muito utilizadas por todos os desenhistas. (LUYTEN, 2011, p.33)

Tezuka morreu em 1989. Ele e Mauricio de Sousa se conheceram em uma das viagens ao Japão. Os dois tinham o projeto de unir seus personagens numa nova história, mas Osamu faleceu antes disso. No início do ano de 2012, nas edições números 43 e 44, o Tesouro Verde da **Turma da Mônica Jovem**, esse sonho foi realizado. Uma história sobre a Amazônia por sugestão do próprio Tezuka²⁵. Nessas edições estão os principais personagens de Tezuka, com o traço gráfico de Mauricio de Sousa, uma preciosidade para a nossa pesquisa.

2.1.4 Mangá feito no Brasil

Vive no Brasil a maior colônia japonesa fora do Japão; em consequência, a cultura japonesa é bastante expressiva. Quando os japoneses chegaram, há pouco mais de cem anos, não queriam perder as raízes. Além de ensinar sua língua aos novos brasileiros, em escolas japonesas, tinham o apoio do material didático (*shogakku*,

25 <http://g1.globo.com/natureza/noticia/2012/01/astro-boy-e-turma-da-monica-jovem-se-unem-em-defesa-da-amazonia.html> acessado em 13/03/2012

para crianças de 6 a 12 anos), de livros e revistas, que eram os mangás. Como o mangá possui a legenda para os *kanjis* mais difíceis, foi excelente ferramenta para a manutenção da língua. Além disto, Luyten (2011, p.151) relata:

A escrita dos ideogramas em kanji nos mangás vem acompanhada do silábico hiragana para facilitar sua leitura. No caso, a inserção denominada furigana, apresentava-se com função didática. À medida que ia lendo a história, a criança, cada vez que se deparava com um kanji difícil ou desconhecido, desviava seu olhar para procurar saber o sentido do ideograma.

Com o passar do tempo e a globalização, os mangás se popularizaram, e algumas editoras no Brasil começaram a importar os mangás do Japão, traduzindo-os e vendendo em nosso país. A editora JBC (Japan Brazil Communication) é responsável pela tradução de diversos mangás de sucesso no Japão para o português do Brasil. Ela mantém três principais características dos mangás originais: o formato e tamanho; a capa e a leitura da direita para a esquerda.

O formato e tamanho são similares aos do Japão, mas o número de páginas é menor. As capas são as originais, apenas traduzidas. A leitura da direita para esquerda, para evitar os espelhos e a aplicação das onomatopeias que não são traduzidas para a língua portuguesa, são apenas legendadas de forma discreta. Segundo afirma (Luyten 2005, p.88), deve-se acrescentar a ausência das cores na parte interna da revista, pois no Brasil a maioria das revistas em quadrinhos é colorida, principalmente as de Mauricio de Sousa.

Erica Awano, no livro de Luyten (2005, p.95), explica que o “mangá brasileiro é um rótulo, uma etiqueta que define um tipo de produção que se utiliza de elementos dos quadrinhos japoneses para enriquecer o modo de fazer quadrinhos brasileiros”.

Há aqui dois tipos de produções: os quadrinhos criados no Brasil em “estilo mangá” e os mangás importados e traduzidos para o português. Conforme se explicitou anteriormente, estilo é a maneira de ser, ler, escrever e desenhar, mas o “estilo mangá” não pode ser o mangá original; afinal, o criador vive em outra cultura, possui um repertório próprio e vivenciou situações diferentes da cultura japonesa. Terá, então, uma visão completamente distinta do mangaká. A essência é brasileira, e então perceberemos a cultura visual do Brasil nesses quadrinhos; não a do Japão, por mais que usemos o estilo nipônico. Na estética eles podem ser similares, não no contexto.

Quanto ao mangá traduzido, perde-se por não conhecermos a língua e a tradição japonesas, pois em diversos detalhes que passam despercebidos por nós ocidentais existem informações implícitas. Esses detalhes, os quais apenas o nipônico consegue perceber, não estão somente nas onomatopeias, mas igualmente nas simbologias. Por exemplo, as flores nunca estão aplicadas nos desenhos dos mangás como enfeites; elas possuem um forte significado emocional e realmente fazem parte do contexto.

Quando comparamos o mangá com a **Turma da Mônica Jovem**, na verdade estamos confrontando a criação de Mauricio de Sousa com a criação de diversos autores e estilos de mangás e desenhos animados. Por isso, é preciso cautela, pois o vasto repertório de criadores japoneses influenciou toda a criação de Mauricio de Sousa. Não se pode olhar apenas para os mangás de Tezuka, mas certamente identificaremos mais semelhanças entre eles. Ao analisar a revista da **Turma da Mônica Jovem** percebem-se as características dos traçados gráficos comuns aos mangás. Há um desenho mais limpo e organizado, com traços mais fechados, similares aos traços de Tezuka. Mangás de outros mangakás possuem vários rabiscos, para transmitir movimento, principalmente nos *shonen*, voltados para meninos adolescentes, mas acabam poluindo o *layout*, o que não acontece na revista **Turma da Mônica Jovem**.

O fato de a Turma da Mônica Clássica ser um dos quadrinhos brasileiros de maior sucesso no Brasil, faz a Mônica Jovem ser genuinamente brasileira, por mais que tenha sido criada para parecer um mangá; qualquer tentativa de transformá-la em mangá será em vão, pois o fator mais importante é ter os traços de Mauricio de Sousa.

Isso implica que a compreensão do leitor da **Turma da Mônica Jovem** é simplificada, pois tudo foi criado para o entendimento do público brasileiro; usam-se trocadilhos, termos e simbologias nossos. Como o desenho da **Turma da Mônica Jovem** foi totalmente desenvolvido por brasileiros, Mauricio de Sousa usa, nas onomatopeias, por exemplo, apenas as referências simbólicas entendidas como linguagem, não dando margem à incompreensão que existe nos mangás importados traduzidos para o português.

**3. ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO DAS HQS:
IDENTIFICAÇÃO E DIFERENÇAS ENTRE A PERSONAGEM (OU REVISTA).
ANÁLISES E RESULTADOS**

3.1 Narrativa visual

A função da imagem em uma história em quadrinhos é contar a história de forma tão dramática que necessite o mínimo possível de texto para explicar a narrativa. Cagnin (1975, p.110) observou:

A solução encontrada foi a de exagerar os gestos e procurar dar maior função narrativa à imagem. Hoje, podemos encontrar páginas inteiras guiadas somente pela imagem, sem auxílio do texto, que só aparece nas onomatopeias, abundantes e também figurativas. A mudança vertiginosa de planos, de ponto de vista (foco) e a busca de formas inusitadas dinamizam a história e atraem o leitor. O dinamismo da cada imagem, já de si tão grande, cresce na sequência.

Essas expressões e gestos são conhecidos, simulacro do que o ser humano faz. Conforme Eisner (1997, pag 160) explicou, “a Arte sequencial lida com imagens reconhecíveis. As ferramentas são seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e linguagem”. Cagnin (1975, p.32) ressalta que “a imagem é entendida como representação imitativa figurativa, como cópia de alguma coisa. A possibilidade de formar um código e de construir mensagens lhe dá o estatuto de signo”.

A imagem desenhada é uma simulação do objeto ou pessoa e carrega consigo todo o significado daquele objeto icônico representado; entretanto, traz o traço do artista, que pode ser simplificado, infantilizado e até complexo, rico em detalhes.

As HQs usam não só as imagens iconográficas para expressar a ideia, mas linhas; perspectivas e massas que dão profundidade e movimento; aplicadas no contexto criam uma linguagem específica. Nos mangás, essas linguagens são ainda mais específicas e se diferem pelos aspectos culturais, mas estão cada vez mais incorporados à cultura ocidental, por serem repetitivamente vistos e percebidos. Por exemplo, as inserções das flores da cerejeiras, que representam os samurais, e a língua, que possui sons muito próximos, com significados bem distintos, em que somente as expressões faciais da personagem ajudam a decifrar o significado correto da mensagem. Luyten (2011, p.135) explica o fato.

O apoio que a imagem dá ao texto é sempre relevante, apesar de o contexto da história com frequência estar dentro dos balões. “As imagens, além do seu significado literal, denotativo, podem traduzir muitos significados conotativos, utilizando-se apenas das diversas formas de composição, da relações das

figuras entre si” (Cagnin, 1975, p.94). Nessa conotação está o lado cômico da narrativa visual.

A imagem que percebemos nos olhos nem sempre é a real ou a que o desenhista quis transmitir. Há a interferência de ruídos, produzidos por uma leitura rápida, sem a percepção de diversos detalhes do desenho, ou não ser compreendida, por falta de conhecimento intelectual. Cagnin (1975, p.45) observou que “a percepção que nos leva a ver a forma, traz também indicação de espaço, e não só: percebemos os movimentos e até os sentimentos das pessoas, e comportamento de ordem social”.

A conclusão que se pode tirar destas observações iniciais sobre a percepção visual é que, ao receber um estímulo vindo diretamente de um objeto ou de uma imagem gráfica, podemos perceber o objeto real e receber outras informações acessórias, se houver capacidade de organizar as sensações recebidas e de as relacionar com os dados que envolvem ou antecedem a comunicação visual; estes dados formam o que chamamos de contexto. (Cagnin, 1975, p.46)

A narrativa visual acontece pela percepção visual, compreensão do desenho e associação com a realidade.

3.2 Temporalidade nos quadros

A característica principal das histórias em quadrinhos é ser uma narrativa contada quadro a quadro. Esse quadro ganha um contorno que limita as áreas externa e interna, direcionando o olhar para a informação contida no interior da moldura. Nascimento (2006, p.123) explica que a moldura é um recorte artificial para separar as informações internas das externas. “Tudo que está compreendido em seus limites recebe o estatuto semiótico (quer dizer, é significativo)”. Cada quadro conta parte de uma história, formando uma tira e posteriormente uma página e, conseqüentemente, essas páginas se transformam em uma história. Dependendo da revista ou gibi, existem várias narrativas, ou uma história longa que às vezes termina naquela edição ou é transformada em série e dividida em capítulos. Cirne (1970, p.44) explica que primeiramente se tem uma visão da página inteira e depois leem-se os quadros, seguindo a direção da leitura: “Obtém-se na revista uma visão global da página, ao primeiro olhar, verificando-se a funcionalidade (ou não) dos cortes e as direções de leitura”.

Esses enquadramentos possuem a missão de congelar parte da história em momentos cruciais para o entendimento, emoldurando e assim priorizando os detalhes para essa compreensão. Eisner (2010, p.39) ressalta: “Não é de surpreender que o limite da visão periférica do olho humano esteja intimamente relacionado ao quadrinho usado pelo artista para capturar ou “congelar” um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto de ação”.

No processo de imagem fixas, nas mudanças de uma imagem fixa para outra ocorre a temporalidade. Cirne, em oportuna comparação das HQs com o cinema, explica o tempo significacional:

Já nos comics — embora Fresnault-Deruelle só tenha anotado o tempo da narração (o dizer/o desenho) e o tempo da ficção (o dito/o fato) delineamos um terceiro tempo: o tempo da leitura. p.54

Se o tempo narrativo configura-se como o tempo do significante, e o tempo narrado como o tempo do significado, chamemos o tempo da leitura — com todas as suas implicações semiológicas — de tempo significacional, já que em parte se funda sobre os outros dois. (CIRNE, 1975, p.55)

Por mais que as histórias em quadrinhos sejam estáticas, porque são uma mídia impressa²⁶, quando o receptor observa a narrativa seus olhos passeiam pelas

²⁶ Apesar de alguns HQs apresentarem-se no formato virtual, imitam-se a forma convencional de leitura das revistas impressas.

páginas e isso gera um movimento. O desenhista usa artifícios, manipulando o olhar do leitor para esse tempo de leitura ser mais lento ou mais rápido. Eisner (2010, p.26) lembrou que Albert Einstein na teoria da relatividade explica que o tempo é relativo à posição do observador. O quadrinho transmite a sensação do tempo e usa os quadros, balões e imagens para temporalizar a história.

O tempo nas HQs funciona como se estivéssemos vendo um filme, piscando os olhos lentamente e abrindo-os nos momentos mais importantes da história, até a total compreensão. O nosso cérebro conecta as informações e as transforma em uma realidade contínua e unificada, como ressalta McCloud (1995, p.67).

Se olharmos toda a página, veremos os espaçamentos entre esses quadros como vazios, mas eles são de suma importância, pois eles darão a sensação de tempo e a fluidez na história. McCloud (1995, p.66) explica e chama esses vazios “carinhosamente” de sarjeta. Preferimos aqui chamá-los de espaços vazios ou canaletas, pois sarjeta tem conotação negativa.

Sarjeta. Espaço entre quadrinhos. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. (McCloud, 1995, p.66)

Esses espaços vazios têm a importância de temporalizar a história. Assim o criador poderá torná-la mais lenta, ao usar vários quadros para representar uma simples ação; poderá destacá-la ao desenhar diversos detalhamentos da cena, retardando o momento; ou poderá usar menos quadros para sintetizá-la, quando forem ações sem importância para mudar rapidamente de assunto ou cena. Cabe ao criador escolher a melhor maneira de transmitir o tempo por meio dos quadros. Eisner (2010, p.40) afirma que “a representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa”.

O leitor conecta uma cena a outra criando um tempo de leitura, e a compreensão desse tempo significacional ocorrerá de acordo com as mudanças de um cenário para o outro, dentro dos seus diferentes planos. Apesar de as canaletas possuírem praticamente a mesma distância, os “buracos” de entendimentos são diferentes. Quanto maior for o “salto de informação” entre os quadrinhos, mais interessante ficará a leitura. Existem diversas situações; por exemplo, quando não existem mudança das



Figura 4: Um quadro com várias informações. Fonte: TMJ, Ed.20, p.114.

expressões ou ações na narrativa visual, a tendência é concentrá-las no mesmo quadro (figura 4); mas quando o texto é muito longo, tende-se a acrescentar mais quadros (figura 5); e nesse caso, para não tornar o diálogo monótono, usam-se diferentes ângulos e planos, semelhantes aos do cinema.



Figura 5: Vários quadros para mostrar o diálogo. Fonte: TMJ, Ed.19, p.14.

Os japoneses absorveram o mesmo efeito de movimento do cinema e o adaptaram aos quadrinhos. As imagens são colocadas em diferentes ângulos e os desenhos são feitos como se houvesse câmeras filmadoras captando e congelando os momentos cruciais. Nessa intermedialidade, mais importante do que transmitir a história é mostrá-la com emoção. “Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição (cíclica e labiríntica), enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá”. (McCloud, 1995. p.81)

Na **Turma da Mônica Jovem** utiliza-se com grande intensidade a variação de “câmeras e ângulos”, apesar de não ousar na formatação dos quadros, se comparada a um mangá. Na **Turma da Mônica Jovem** essas situações não acontecem com tanta frequência como no mangá. Nas primeiras edições, as diferentes estruturações dos quadros eram mais aplicadas; após mais ou menos um ano de revista, as variações diminuíram consideravelmente. Nas edições iniciais, há mais aplicações dos quadros no estilo do mangá original: eles em forma de trapézio ou inclinados, um cenário de fundo com quadros com detalhes expressivos da cena e personagem extravasando a moldura. Na edição 01, por exemplo, em todas as páginas há essas variações, o que difere do estilo Mauricio de Sousa de enquadrar as cenas nas versões clássicas de seus gibis (figuras 6 e 7). Comparando com a revista da Tina, o único recurso mais



Figuras 6 e 7: Aplicação do quadro inclinado e personagem extravasando o quadro. Cenário englobando a página inteira. Fonte: TMJ, ed.01, p.11, 27 respectivamente.



Figura 10: Variação na disposição dos quadros. Fonte: Astro Boy, Tetsuwan Atom1, p.8.

Há histórias em que todos os quadrinhos são perfeitamente iguais, especialmente as destinadas às tiras diárias, cujo tamanho é imposto pela própria diagramação. Nas revistas, já aparecem totalmente irregulares: a sua forma e tamanho dependem muito da disposição orgânica ou hierárquica, ou ainda estética, de todas as imagens ou de todos os quadrinhos de uma página, e do destaque que o autor queira dar a uma determinada imagem. Neste caso, continuam a ser chamados assim por uma força de expressão, pois de quadro tem muito pouco; adotam todas as formas possíveis, inclusive a do círculo. (Cagnin, 1975, p.85)

O formato do quadro não influencia significativamente na história: pode ser quadrado, retangular horizontal, retangular vertical ou um trapézio, que é forma frequentemente aplicada nos mangás. O importante é encaixar imagens e textos dentro da página de um jeito harmonioso. Os espaços vazios precisam ter a mesma distância entre os quadros, para ajudar a organizar visualmente as informações.

É bem mais importante a imagem interna dos quadros do que o formato dele, mas os formatos dinamizam a história. Uma página com os quadrinhos divididos do mesmo tamanho e peso afeta o ritmo da história, parece ser contada na mesma velocidade; quando há a variação de formas na página, ela fica mais ágil.

O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou espaço está sendo dividido. A duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo conteúdo do quadro do que pelo quadro em si.

As formas dos quadros variam muito e embora essas diferenças não afetem o “significado” específico dos quadros em relação ao tempo, elas podem afetar a experiência da leitura. Isso nos leva à estranha relação entre o tempo representado nos quadrinhos e o tempo percebido pelo leitor. (MCCLLOUD 1995, p.99)

Elementos de extrema importância para a história em quadrinhos: o ritmo, o movimento e a sequencialidade não deixam a história monótona, cansativa, e atraem o leitor para fazê-los chegar até o final. O ritmo gera o movimento e a sequencialidade. Os quadros são os principais responsáveis para dar esse ritmo à história, mas são os desenhos contidos no interior da moldura que aplicam artifícios para dar o movimento e sequencialidade.

O desenhista pode influenciar o ritmo e o tempo usando esses recursos, mas apenas o leitor, na maneira de perceber a história e seu envolvimento com ela, dará o real tempo significacional à narrativa. Eisner (2010, p.90) explica:

Composição do quadrinho - “Assim que o luxo da ação é “enquadrado”, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o timing. A decoração ou a inovação do arranjo entram no jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores”.

Por isso, no momento de diagramar a página, o quadro é importante, afinal ele emoldura, destaca a cena, e dentro da moldura transmite tempo. Para acelerar o tempo, os artifícios usados não são externos à história, usam-se as linhas paralelas, o olhar e o corpo direcionados para fora da página, dando a direção e a velocidade ao cenário desenhado, recursos utilizados na narrativa para transmitir o tempo dentro da cena (figura 11).

Existem outros elementos que sustentam e ajudam a contar a história: as linhas, perspectivas e massas. As linhas dão movimento à cena e transmitem sensações diferenciadas ao leitor. McCloud argumenta que “todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo” (McCloud, 2005, p.124). Algumas dessas linhas foram tão repetitivamente aplicadas nas HQs que se transformaram em símbolos. Linhas paralelas atrás do personagem ou objeto significam que ele se deslocou do



Figura 11: Linhas transmitindo a sensação de velocidade. Fonte: TMJ, ed.43, p.114.

final da linha ao ponto onde ele está. É um rastro, indicam o movimento, como um rastro branco que o avião deixa no céu. Essas linhas podem ser associadas à fotografia, quando esta registra um movimento. Elas são representações do mundo real, e aplicadas com frequência tornaram-se uma linguagem.

1. A perspectiva linear e as pistas monoculares de profundidade geram noções de espaço, volume (três dimensões), tamanho, proporção, direção, distância (pelas proporções e tons)
2. Outras linhas de composição podem sugerir sentimentos diversos pela interrelação dos significados, pela contiguidade etc. Curvas dão ideia de movimento, vertiginosidade. Horizontais dão a ideia de calma e quietude; raios significam explosão, atenção, perigo.
3. Muitas vezes as perspectivas e linhas convergentes de enfoque são aproveitadas simplesmente para levar o olho até a figura temática. Funcionam como as partículas de realce nas sentenças, constituindo um recurso tipicamente táctico.
4. As massas com suas diversas tonalidades, podem servir para dar indicações de sombra e luz dia e noite. (CAGNIN, 1975, p.94-96)

Pela repetida aplicação de expressões faciais na narrativa, criam-se uma linguagem, um estilo. Nas HQs de Mauricio de Sousa existe um exemplo clássico desse estilo de representar as expressões: a cabeça duplicada, que passa a sensação da rapidez, e do virar a cabeça ao olhar para os dois lados (figuras 12 e 13).

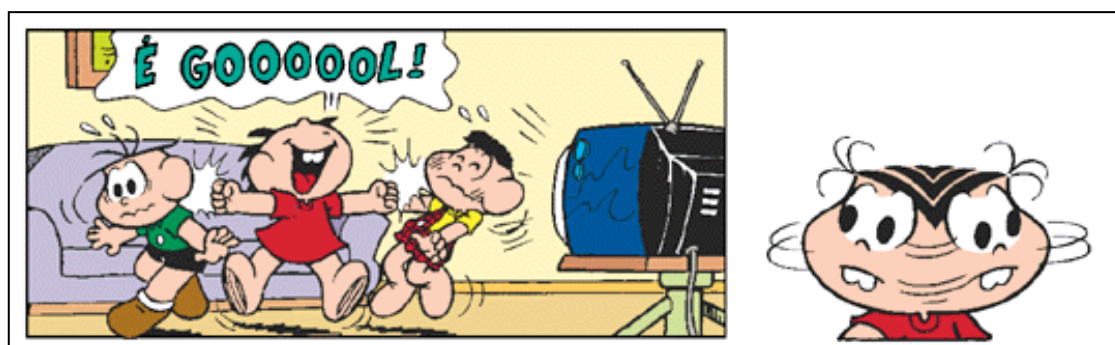


Figura 12: Cabeça duplicada Fonte: www.monica.com.br - páginas semanais nº. 73.



Figura 13: Cabeça multiplicada. Fonte: TMJ, Ed.4, p.115.

Ou até do movimento de braços e pernas, transmitindo a velocidade pelo desenho estático (figuras 14 e 15).



Figura 14: Movimento de braços. Fonte: www.monica.com.br - páginas semanais nº. 171.



Figura 15: Braços representando movimento. Fonte: TMJ, ed.24, p.36.

Se existem recursos para acelerar o tempo, existem igualmente para o retardar. E são interessantes, como, por exemplo (figura 16), a direção oposta da leitura, personagens olhando em diversas direções e um plano *plongée* para transmitir a contemplação dos bichos que estão no primeiro plano. Para dar mais importância a



Figura 16: Recursos para retardar o tempo. Fonte: TMJ, ed. 43, p.104.

um momento, usa-se uma variação de diferentes ângulos (figura 17) semelhantes ao cinema. A Mônica olha para frente com espanto no primeiro quadro, depois é vista de costas, e depois um *close* em seu rosto. Eis um exemplo claro de intermedialidade. O cinema aplicado na HQ da **Turma da Mônica Jovem**.



Figura 17: Diferentes ângulos. Fonte: TMJ, ed. 07, p.53.

Outro exemplo usado é da repetição da imagem do quadro; se a canaleta tem a função de preencher a imaginação do leitor com cenas intermediárias aos quadros, quando se repete o quadro, paralisa-se a cena e retarda-se o momento (figuras 18 e 19).



Figura 18: Repetição da imagem para retardar a cena. Fonte: TMJ, ed.09, p.30.



Figura 19: Repetição da imagem para retardar a cena. Fonte: TMJ, ed.10, p.21.

3.4 Balões e onomatopeias: os desenhos dos sons

Os balões de fala não surgiram com as HQs; o texto vinha logo abaixo do desenho, como uma legenda. Luyten (2001-2002, p.178) comenta que “gradualmente foi inserido para dentro de balões cuja função primordial era estabelecer o diálogo entre os personagens”.

A necessidade de dar intensidade à ação fez com que os quadrinistas elaborassem representações gráficas que expressassem ações. Então criaram-se as figuras convencionais de ações.

As figuras convencionais de ações são sinais que se ligam a algum referente, representam alguma coisa, mas o seu significado ultrapassa a representação mimética para adquirir um cunho simbólico. São destinados especialmente à leitura e decodificação, ligando-se por isto imediatamente ao leitor. Estes sinais procuram suprir as deficiências das imagens fixas. (CAGNIN, 1975, p.83)

Assim surgiram graficamente os primeiros corações, estrelas, nuvenzinhas de fumaça nas HQs, e da necessidade de expressar emoções surgem as onomatopeias. Luyten (2001-2002, p.178) argumenta que foi na década de 1920 Pat Sullivan, com *O Gato Felix*, que inseriu as simbologias de som em seu desenho. Porém, a influência do cinema contribuiu para o sucesso das representações dos sons.

Nem sempre conseguimos expressar todas as ideias apenas com gestos. É aí que o balão de fala entra, separando o que é imagem do que é fala e som, transmitindo toda a emoção necessária para completar a história, explica McCloud (1995, p.135)

São diversas as formas como os balões expressam volume ao som. O balão imitando a forma representativa da nuvem é um balão mudo, que exprime apenas um pensamento. O balão com moldura de ângulos agudos, formando um splash, representa uma voz alta, um grito. O balão com o contorno de curvas arredondadas expressa uma voz meiga e delicada. O balão retangular sem a seta de direcionamento da fala do actante, em um canto do quadro, é o narrador. O autor cria a sua linguagem ao aplicar determinados tipos de balões diferenciados, dentro da história, e assim cria o seu estilo.

Os volumes podem ser percebidos pela tipografia; letras em negrito e maiores dão entonação mais forte à fala, enquanto as tremidas transmitem insegurança, entre outros exemplos.

O conteúdo dos balões possui expressões representativas, como os sinais de pontuação. A exclamação, os três pontos finais, são usados para representar emoções. Como Cagnin (1975, p.129) descreveu, um grafema pode assumir valor onomatopaico. O “zzz” simboliza o arfar de alguém dormindo.

A tipografia aplicada dentro dos balões é em letra de forma e caixa-alta. Essa escrita era feita à mão pelos quadrinistas e representava a fala do personagem, em linguagem coloquial. Hoje, a tipografia é reproduzida no computador, mas continua com a mesma estrutura física da letra de forma feita à mão.

A onomatopeia, figura de linguagem, é outra característica importante nos quadrinhos. Ela representa os sons conhecidos, como o tic-tac do relógio, o buá de alguém chorando, ding-dong da campainha. Por mais que o som “real” não seja exatamente o representado, ele simula e transmite aquele ruído. Cirne (1970, p.23) explica que o ruído nos quadrinhos é visual, apesar de sonoro. O som se torna plástico, pois é diagramado harmoniosamente ao quadro, incorporando a imagem à fala do som.

Isso significa que muito mais do que transmitir um som ou ruído, a onomatopeia que é colocada solta no quadrinho, quando bem aplicada, compõe o quadro e a ele se integra. Acontece nas HQs ocidentais e orientais. Luyten (2011, p.135) explica a aplicação da onomatopeia nos mangás:

No quadrinho japonês, elas têm a mesma função sonora. Gráficamente vêm expressas em forma de ideogramas, no silábico katakana e hiragana. As onomatopeias estão tão integradas ao desenho que formam um conjunto visual harmônico. Ao ver, estão inseridas com maior plasticidade no contexto do quadrinho japonês do que no ocidental.

Ao querer representar o som visualmente, as HQs transformam esse tipo de mídia. Ele deixa de ser um livro, pois quando lemos uma história em quadrinhos percebemos as entonações as quais um livro jamais conseguiria expressar apenas com palavras. É uma intermedialidade com o cinema ou teatro na representação do som e do livro com o sentido da escrita das palavras.

Ao comparar as diferentes formas de balões existentes na revista **Turma da Mônica Jovem** percebe-se aproximação maior da linguagem aplicada na Turma da Mônica clássica, com algumas aplicações absorvidas do mangá. Existem diversas variações, mas o formato do balão, com os cantos bem arredondados, é muito semelhante ao aplicado na Mônica clássica criança. A tipologia é a mesma, conforme as figuras abaixo:



Figura 20: Diferentes tipos de representação de sons. Fonte: TMJ, ed. 7, p.75.

Na figura 20 há três quadros; no primeiro há uma onomatopeia de risadas aplicadas soltas, isto é, sem balões. Esse tipo de recurso é comum na revista. As vozes doces do quadro central são representadas por balões nuvem, mas possuem os apêndices dos balões de fala, o que não deixa que sejam confundidos com os balões de pensamento. Não se deve esquecer que as expressões dos personagens ajudam a interpretação da representatividade dos balões. No terceiro quadro há um robô dialogando; o seu balão possui as quinas retas, forma de representar a voz dos robôs, que é mais pausada e “dura”. Nessa edição da revista que conta a história da princesa e o robô, do filme da Mônica clássica, existem outros robôs com balões de fala, todos representados por balões com ângulos retos.



Figura 21: Balão representando uma voz delicada. Fonte: TMJ, ed. 18, p.22.



Figura 22: Voz delicada. Fonte: www.monica.com.br - Moniquinha Fru-fru, p.7.



Figura 23: Representação da voz delicada. Fonte: *Shojo Arina* p.47.

Nas três figuras anteriores há três representações de balões de fala doce feminina. Na TMJ, como vimos na figura 21, é colocado o balão-nuvem com o apêndice de fala; na Mônica clássica (figura 22), flores foram inseridas sobre as linhas de contorno do balão comum, para representar a doçura feminina, e no mangá *shojo* (figura 23) foi colocado dentro do balão um coração ao fim do diálogo. Cada tipo de revista cria a sua representação simplificada que, aplicada diversas vezes, transforma-se em linguagem própria.



Figura 24: Balão-grito, com cantos pontiagudos. Fonte: *Shonen Naruto*, ed. 57, p16/17.

Os balões gritos seguem um padrão de representação no mangá, **Turma da Mônica Jovem** ou Turma da Mônica clássica. São colocados como um splash de ângulos agudos. A expressão facial compõe o quadro, sempre com as sobrancelhas arqueadas para baixo e a boca aberta, conforme mostram as figuras 24, 25, 26 e 27. Na **Turma da Mônica Jovem** aplica-se a tipografia em negrito para dar ênfase a algumas palavras.



Figura 25: Balão-grito, e símbolo de raiva na mão da Mônica. Fonte: TMJ, ed. 29, p.70.



Figura 26: Balão-grito. Fonte: A princesa e o cavaleiro, ed.1, p.17.

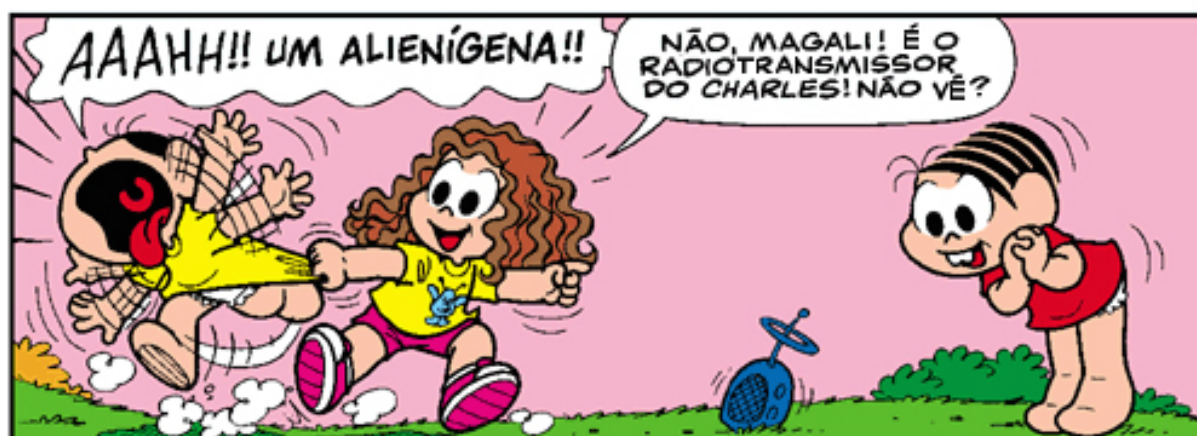


Figura 27: Balão-grito. Fonte: www.monica.com.br - Panterelas, p.04.

O balão super splash (figuras 28, 29 e 30) foi o único desenhado na **Turma da Mônica Jovem** que não encontramos na Mônica clássica²⁷; inspiração dos mangás, pois é um balão comumente visto em suas páginas. Significa um pensamento-grito.



Figura 28 e 29: Balões super splash. Fonte: Arina, ed.4, p.96 e Naruto, ed.57, p.56.



Figura 30: Balão super splash. Fonte: TMJ, ed.15, p.20

²⁷ A fonte de pesquisa da Turma da Mônica clássica é digital; procuramos esse tipo de balão em 40% das histórias seriadas divulgadas no portal da Mônica na internet. É possível que em alguma história o autor tenha aplicado este tipo de balão, porém ele não é comum nas histórias da Mônica Clássica. Na TMJ a aplicação é frequente.

As onomatopeias aplicadas na **Turma da Mônica Jovem** estão mais próximas da linguagem clássica do Mauricio de Sousa, com frequência integradas ao desenho; porém, por usar letras para representar os sons e não os símbolos kanjis, é mais difícil perceber a onomatopeia como imagem. Nas figuras 31 e 32 as onomatopeias compõem as imagens, mas no mangá a colocação é integrada, praticamente faz parte do desenho, como se fossem as próprias pegadas do salto alto.



Figura 31: Onomatopeia integrada. fonte: TMJ, ed.4, p.11.



Figura 32: Onomatopeia integrada. Fonte: A princesa e o cavaleiro, ed.01, p.29

Existem colocações de onomatopeias bem próximas da linguagem oriental, o que ocorre principalmente nas cenas de ação (figuras 33 e 34).



Figura 33: Onomatopeia integrada. Fonte: Naruto, ed.57, p.52.



Figura 34: Onomatopeia integrada. Fonte: TMJ, ed.4, p.60.

Os exemplos de representação de aplausos, nas obras de Mauricio de Sousa, são muito semelhantes (figuras 35 e 36).



Figura 35: Onomatopeia de aplausos. Fonte: TMJ, ed.7, p.18.



Figura 36: Onomatopeia de aplausos. Fonte: www.monica.com.br - Páginas semanais nº. 47.

São aplicações de onomatopeias conhecidas, por isso não houve uma adaptação para transformá-las em estilo mangá.

3.7 Cor, formato e direção do olhar para a leitura

A cor, ou a sua ausência, é um dos diferenciais do mangá. Ela está presente nas capas, ou apenas nas páginas iniciais da revista, nas propagandas, antes de iniciar a narrativa.

A cor é sensação percebida dentro de cada um, partindo do princípio que temos uma vista sadia. “A cor produz sobre a alma humana um efeito específico, sempre moral e significativo, que se radica intimamente na esfera moral e, considerada como elemento de Arte, pode colocar-se a serviço dos mais elevados fins estéticos” (GOETHE apud PEDROSA, 2009, p.119). A cor para o oriental é entendida de forma diferente dos ocidentais, para quem as variações de luz possuem um peso importante. No oriente, conta o significado da cor. A cada uma está associado um sentimento. Para transmitir felicidade e celebração, usa-se o vermelho com o branco; se existem essas cores nos quadrinhos orientais imediatamente entende-se que aquele contexto baseia-se nessas emoções.

As cores, mesmo se intensas ou suaves, não são muito identificadas com base no reflexo de luz e sombra mas em termos de significado ou sentimento associado a elas. Os adjetivos usados para descrever as cores, como, por exemplo IKI (sofisticado ou chic), shibui (subjugado ou reprimido) ou hanari (alegre e jovial), salientam mais a sensibilidade do que os valores das cores frente a cada uma. (LUYTEN apud TANAKA, 2012, p.33)

Predomina a impressão em preto e branco, ou melhor, em preto e retícula da cor preta. Retícula é a aplicação de minúsculas bolinhas que, próximas umas das outras, transformam-se em uma massa, um fundo. O tamanho das bolinhas e o espaçamento entre elas determinarão as variações de cinza. Quanto mais afastadas uma das outras, mais clara é a sensação; quando muito próximas, se transformam numa massa da cor preta (figura 37). Diversas vezes esses pontos são substituídos por linhas, bolinhas vazadas, tramas, mas na sua minimalização continuam sendo pontos que agrupados se transformam nessas formas; e essas, agrupadas, se transformam em fundos e texturas. Assim, o preto se transforma em centenas de texturas distintas, transmitindo a sensação de diferentes cores. Como da noite e do dia, luz e sombras, diferentes figurinos e as distinções da figura e fundo (figura 38).

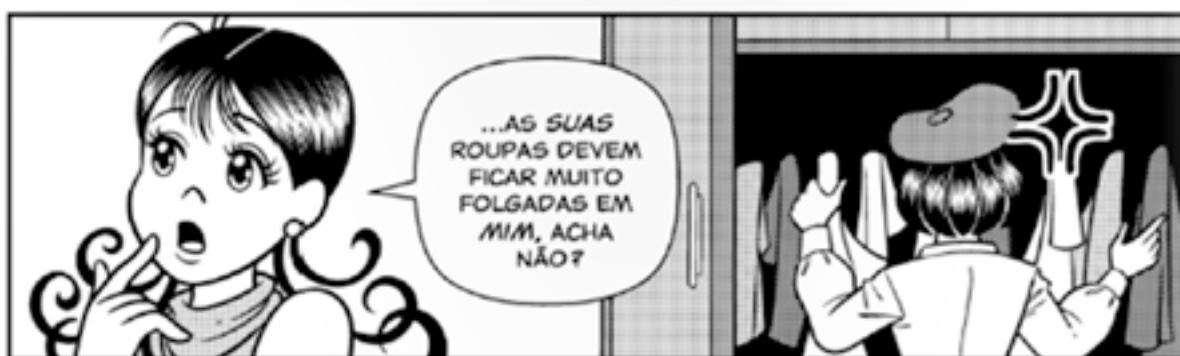


Figura 37: Fundo do armário em cor chapada preta, fazendo contraste com as roupas reticuladas. Fonte: TMJ, ed.18, p.10.



Figura 38: Diferentes texturas para variações de fundo e figura. Fonte: TMJ, ed. 43, p.25.

É raro ver mangás coloridos. Segundo MOLINÉ (2004, p.28), Seizô Watase é um artista que se destaca fazendo esse tipo de mangá. Existem mangás com a aplicação de duas cores, a cor preta associada a outra, como o vermelho e o verde. A escolha nunca é aleatória, pois as cores, como afirmamos, possuem forte significado para o oriental. Na figura 39, o autor usa a cor vermelha para especificar qual é a Mônica real e a “clonada”. Nessa história, intitulada Monstros do ID, houve a necessidade de aplicar a cor vermelha em algumas páginas para melhor compreensão da narrativa.



Figura 39: A personagem Mônica e sua réplica aplicada na cor vermelha.

Fonte: TMJ, ed. 15, p.47.

Às vezes os recursos para transmitir o tempo são inusitados. Geralmente, nas HQs, para transmitir a ideia de tempo passado, transforma-se a moldura do quadro em um balão-pensamento ou balão-nuvem, mas na **Turma da Mônica Jovem** eles usaram a cor para passar a ideia de passado, mesmo tratando-se de uma HQ sem cor. A lembrança é representada por tons de um cinza mais claro do que o preto da realidade (figura 40).



Figura 40: Utilização da opacidade com o intuito de representar o passado.

Fonte: TMJ, ed. 15, p.47.

Formato

Usa-se o papel jornal, em gramatura de mais ou menos 70g. No Japão é comum serem usados papéis coloridos (rosa, azul, vermelho, roxo), em lugar da cor creme, característica do jornal. Sua aplicação colorida tem sempre um propósito maior por causa da escolha da cor. O formato varia de editora para editora, próximo a um A5²⁸ (14,8x21cm); a revista da **Turma da Mônica Jovem** mede 16 x21,2cm, os mangás da editora Panini são menores, 13,7x20cm, os gibis da Turma da Mônica possuem um formato menor ainda, 15x19cm, e A princesa e o Cavaleiro, de Osamu Tezuka, mede 11,6x17,7cm, quase um formato de bolso. Quanto menor o formato, menor será o detalhamento no desenho, pois os personagens e cenários de fundo ficam menores.

O número de páginas varia: na **Turma da Mônica Jovem** são, em média, 130 páginas; os mangás costumam possuir mais páginas (de 160 a 600 páginas) (LUYTEN, 2012, p.32). As histórias são divididas em capítulos e diversas narrativas terminam em outras edições, transformando o mangá numa série, o que também acontece na revista da **Turma da Mônica Jovem**.

Direção do olhar para a leitura

A forma de leitura oriental em um mangá se difere profundamente da ocidental. Na oriental, lê-se da direita para a esquerda e de cima para baixo, isto é, em uma revista aberta, a primeira página a ser lida é a da direita, e o primeiro quadro está no canto superior direito. A partir daí o olho se direciona para a esquerda; na linha seguinte, inicia-se novamente na direita, e o olhar segue para a esquerda, até terminar a página. O início da narrativa do mangá fica na página final da forma de leitura ocidental. Os ideogramas nos balões são escritos em colunas verticais, de baixo para cima.

Quando é importado um mangá para a sua publicação no Brasil, apenas o texto é substituído, o desenho permanece. Existe, portanto, grande interferência na forma de leitura dentro da diagramação. A distribuição de pesos das imagens e textos é afetada, pois o volume de texto substituído não é o mesmo, alguns balões ficam vazios e outros cheios demais. Algumas editoras, com o aval dos criadores japoneses, os mangakás, optam por espelhar as imagens, para os ocidentais lerem

²⁸ A medida do papel A5 é de 14,8 x 21 cm por convenção internacional.

da esquerda para a direita, mas os personagens ficam canhotos. “Visualmente, a assimetria lateral se manifesta numa distribuição desigual de peso e num vetor dinâmico que vai da esquerda para a direita do campo visual”. (ARNHEIM, 2005 p.16). Com isso, Arnheim mostrou que, ao espelhar a imagem, não está se mostrando o mesmo, pois interfere na direção do olhar. Além do problema de comprometer a compreensão do visual, diversas onomatopeias orientais não são traduzidas; e se isso acontece, não há a total compreensão do seu sentido, o que deixa um vazio no entendimento da narrativa.

As diferenças entre as gramáticas nas duas línguas comprometem as traduções. No japonês, o verbo fica no final da frase, e no português no meio. Quando o texto é muito grande, a divisão do conteúdo dos balões fica comprometida, pois o conteúdo principal nem sempre está posicionado no lugar correto. Arnaldo Massato Oka, no livro de Sonia Luyten 2005, relata:

O problema da ordem atrapalha a adaptação do mangá. Quando uma frase longa é dividida em diversos quadrinhos (e consequentemente em diversos balões), de vez em quando a fala enfática fica separada do desenho de destaque, o que desfoca a narrativa. É preciso alterar a frase do personagem para que o desenho e a fala fiquem sincronizados. (LUYTEN 2005, p.89)

Outro empecilho está na forma de preenchimento dos balões. Os ideogramas japoneses são escritos na vertical, o que deixa o formato dos balões mais alongado, e em consequência, ocupam menos espaço dentro do quadro. No cartum, o texto é escrito horizontalmente, o que faz o balão mais horizontal. Em diversas oportunidades usam-se dois balões emendados para conter a fala.

Os mangás traduzidos para o português passam por esse processo de transformação e sofrem interferências, mas quando olhamos uma obra totalmente produzida na linguagem ocidental, por mais que tenha um estilo oriental, conforme é a **Turma da Mônica Jovem**, percebemos que mais importante do que a direção da leitura, o formato e a cor, é a forma como a história é transmitida, em linguagem clara e adequada ao público leitor ocidental.

3.6 Alterações nos traços gráficos da protagonista, no decorrer das edições da Turma da Mônica Jovem

As transformações na personagem Mônica ocorrem desde a sua primeira aparição, em 11 de fevereiro de 1963. Primeiramente, ela usava o típico vestido vermelho, bolsos e sapatos da mesma cor. Em seus olhos não existia a cor branca, apenas a bolinha preta. Em 3 de março de 1963, ela surge na tirinha do Cebolinha, mas com o passar dos meses aparece descalça e sem bolsos, por pura falta de tempo²⁹. Em 1966, a mudança acontece nos cabelos, que se transformam em seis “bananas”, e no rosto, um pouco mais bochechuda. Em 1970, ocorreu nova alteração: ela perde o traço do queixo que dava um ar mais pesado ao rosto, mas fica com as bochechas mais pontudas. Por causa da rapidez em desenhar a personagem, Mauricio de Sousa não conseguia mais desenhar a curva redonda do rosto. Em 1980, quando o artista tinha uma equipe de desenhista para ajudar na execução dos gibis, a Mônica voltou a ter as curvas do rosto arredondadas, seus olhos cresceram, o que a deixou mais expressiva; a personagem criança não sofreu mudanças perceptíveis desde então (figura 41). A personagem adolescente surge com muitas semelhanças de quando



Figura 41: Transformação da personagem criança. Fonte: Folha de São Paulo.

criança (figura 42). O cabelo de “banana” permanece, há uma pequena franjinha e uns fiapos de cabelo arrepiados, como a versão clássica. Os dois dentinhos protuberantes continuaram, porém são proporcionais. Os olhos são mais parecidos com os olhos humanos, em maior harmonia com o restante do rosto, e são mais expressivos. O corpo

29. <http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/1235069-monica-nasceu-um-mes-antes-da-data-oficial-de-aniversario-veja-suas-mudancas.shtml>



Figura 42: Personagem Mônica criança e jovem. Fonte: Revista Sax

da personagem é esbelto, com curvas e seios salientes. A cabeça é proporcional ao tamanho do corpo. Ela não ficou baixinha; aliás, todos os personagens, seja na linha clássica ou na linha jovem, possuem a mesma altura. A Mônica criança clássica era um pouco mais “gordinha” do que os demais personagens, mas com uma diferença nos desenhos quase imperceptível. Na verdade, dos xingamentos dirigidos pelo Cebolinha, “baixinha; gorducha e dentuça”, o único mais evidente era ser “dentuça”. Talvez por isso a personagem adolescente só tenha “herdado” os dentinhos.

Uma curiosidade: em uma de suas histórias em quadrinhos, Mauricio de Sousa imagina a Mônica adolescente (figura 43). Mas simplesmente é o rosto da Mônica clássica com o corpo de uma adolescente, sem a aplicação do “estilo mangá”.



Figura 43: Mônica clássica adolescente. Fonte: www.monica.com.br -
Nossa filhinha está crescendo, p.02

As características do mangá no desenho personagem são notadas em diversos pontos, como no brilho dos olhos – os olhos não são dois círculos chapados, mas possuem diferentes nuances. No desenho e no tamanho dos olhos, apesar de o olho da Mônica jovem mudar no decorrer das edições, eles são maiores se comparados aos de um rosto humano. Essas diferenças no olhar são propositalmente para o constante uso das expressões nas histórias (figura 44). Se forem comparados com outras personagens do mangá (figura 45), constata-se que os olhos grandes e bem detalhados são características comuns nos quadrinhos orientais. As sobrancelhas foram acrescentadas na personagem adolescente, pois não existiam na versão clássica, e elas ajudam nas expressões faciais. São semelhantes ao rosto humano e ao mangá, apesar de um



Figuras 44 e 45: semelhanças entre as personagens.
Fonte: A princesa e o cavaleiro, ed.01, capa. TMJ, ed.12, capa.

pouco mais grossas. Na protagonista criança, diversas vezes o contorno dos olhos, ou as pálpebras, faziam a função da sobrancelha para expressar sentimentos (figuras 46 e 47). As características do formato do rosto nos quadrinhos orientais, como o quei-



Figuras 46 e 47: Expressões. Fonte: www.monica.com.br - Páginas semanais, nº. 87 e 166.

xo mais fino, a boca pequena, são constantes nas diversas personagens, porém na Mônica Jovem prevalecem as curvas mais arredondadas do rosto, típicas do traço de Mauricio de Sousa. A boca da protagonista é diferente da boca das personagens de mangá, que são pequenas e com lábios finos (figuras 48 e 49). O brilho nos cabelos da Mônica remete aos mangás, pois na Mônica clássica eles não existiam, apesar de a cor e o corte tipo *channel* serem os mesmos da personagem criança. Na nova versão da Mônica jovem o cabelo muda um pouco, mas nas duas versões o brilho é semelhante ao do mangá.

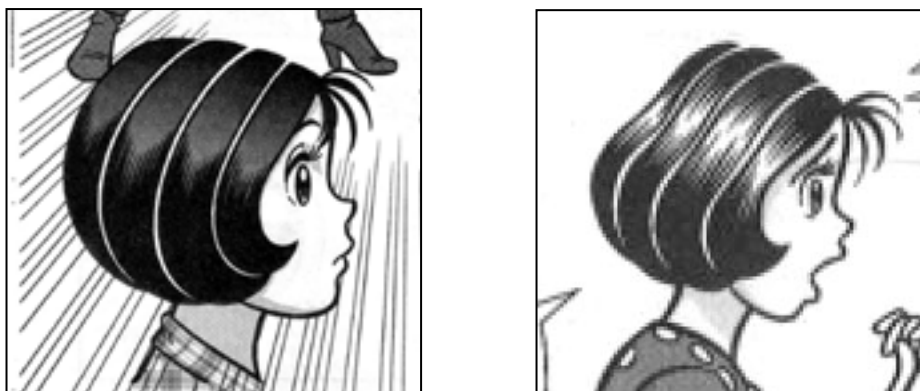


Figuras 48 e 49: traços faciais finos. Fonte: PxP, volume único, capa. Sakura v. 2, capa.

Nas características físicas, a personagem absorveu grande parte do estilo dos mangás, porém sem perder a essência da versão clássica: rosto arredondado, dentes proeminentes, desenho do nariz, cor e corte do cabelo.

Na capa da décima nona edição, e no miolo da vigésima primeira edição, há mudanças nos traços da protagonista. Essas mudanças foram graduais e não anunciadas. Mesmo dentro das revistas, quando a transformação acontecia, há páginas com a protagonista com traços mais antigos e traços novos. Segundo Mauricio de

Sousa³⁰, a criação da personagem Mônica Jovem é muito recente e ainda busca um traço definitivo para a personagem.



Figuras 50 e 51: Corte de cabelo na 1ª versão e versão intermediária.

Fonte: TMJ, ed.15, p.45 e ed.18, p.85

A primeira mudança percebida foi no corte do cabelo (figuras 50 e 51), mas como o cabelo tem movimento, penteados diferentes para cada tipo de enredo e cresce, não poderíamos chamar de transformação apenas a mudança do corte. A mudança mais significativa ocorreu no desenho dos olhos, que ficaram mais amendoados, os cílios ganharam volume, na boca foi acrescentado um traço abaixo do lábio inferior para representá-lo. A partir da edição 31 a personagem ganha lábios na cor cinza; não estão em todos os desenhos (cerca de 80%). Os cabelos ganharam brilho diferente, menos pontual (figuras 52 e 53).



Figuras 52 e 53: Brilho nos cabelos, menos pontuais. 1ª e última versão.

Fonte: TMJ, ed.5, p.62 e ed.31, p.09.

São alterações sutis, que somadas fazem grande diferença, o que ocorre principalmente se forem comparadas as versões Mônica jovem e Mônica clássica. A

30 Ver a íntegra da entrevista, no anexo.

personagem atual não se parece tanto com a versão quando criança; na antiga havia mais semelhanças, como o corte de cabelo, a parte de trás arredondada e o formato dos olhos mais alongado verticalmente (figura 54).



Figura 54: Mônica criança e as duas versões jovens. Fontes: Folha de S. Paulo, site da Turma da Mônica Jovem e capa da edição 36.

Para apresentar as mudanças nas duas versões, separamos as imagens da personagens de acordo com diferentes expressões: brava; assustada; feliz; frontal; e de semiperfil.



Figuras 55 e 56: Rosto frontal, expressão brava, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.07, p.100 e ed.40, p.56



Figuras 57 e 58: Rosto frontal, expressão assustada, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.09, p.100 e ed.21, p.114



Figuras 59 e 60: Rosto frontal, expressão feliz, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.09, p.30 e ed.22, p.38



Figuras 61 e 62: Rosto semiperfil, expressão brava, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.08, p.25 e ed.30, p.25.



Figuras 63 e 64: Rosto semiperfil, expressão assustada, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.15, p.58 e ed.29, p.104.



Figuras 65 e 66: Rosto semiperfil, expressão feliz, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.05, p.62 e ed.31, p.09



Figuras 67 e 68: Rosto semiperfil rindo, na 1ª versão e versão atual.

Fonte: TMJ, ed.05, p.58 e ed.31, p.31.

Observando a sequência de desenhos, com a protagonista em diferentes expressões e ângulos, comprovamos as mudanças elencadas. O olho da atual é bem mais puxado, maior volume dos cílios, nariz mais detalhado, corte do cabelo diferente. Além da inserção dos lábios “pintados”, a partir da trigésima primeira edição.

A Mônica atual possui maior número de expressões faciais do que a primeira versão, além do melhor detalhamento e sombreamento. Porém, o desenho do olho da antiga remetia aos olhos tradicionais do mangá. Percebe-se que quando a revista consolida-se, o autor ganha liberdade para afastar-se do “estilo mangá”, pois firma-se o próprio “estilo Mônica Jovem” de Mauricio de Sousa.

3.6 Expressões faciais e traços diferenciais

Nas histórias em quadrinhos os desenhos das faces dos personagens expressam sentimentos e ajudam a contar a história. Na narrativa visual é preciso sintetizar o momento numa única expressão, como em uma fotografia, mas o criador tem que dispor de todos os traços identificáveis daquela expressão como linguagem para transmitir a mensagem:

“No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o artista tem de sintetizar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e transmitir a mensagem”. (EISNER, 2010, p.104)

Explicando simplificadaamente, sabemos que uma linha curvada para cima, no lugar da boca, em um desenho, representa um sorriso, mas ela pode igualmente representar ironia e timidez, dependendo da combinação dos olhos, do nariz, do posicionamento do rosto (perfil, frontal), das mãos, do corpo todo e do cenário. Como na **Turma da Mônica Jovem** existem vários personagens, a pesquisa se aterá apenas às feições faciais da protagonista, pois o estilo mangá evidencia as expressões faciais com recortes direcionados a essa parte do corpo.

Não identificamos a personagem Mônica, criança ou jovem, pelos olhos ou sorriso, pois nela existem ícones mais fortes que a caracterizam, como o cabelo liso e curto, representado por gomos pretos separados por estreitos vazios, um retângulo branco com a parte de baixo arredondada, formando dois dentes de coelho, seu coelhinho azul com o dente igual ao dela, e o vestido vermelho. Na Mônica Jovem essas características continuam, porém o cabelo é mais solto da cabeça, os dentinhos são menores, e seu figurino não é somente um vestido vermelho, pois aparece sempre com roupa diferente. Entretanto, a sua personalidade se destaca mais do que a aparência. A protagonista aparece “brava” com maior frequência do que sua amiga Magali. Cagnin (1975, p.100) analisou esse aspecto:

Nos quadrinhos, as expressões faciais definem o caráter, o tipo das personagens e também exteriorizam, no transcorrer na narrativa, os seus sentimentos e emoções. Cabe ao desenhista criar uma galeria variada e distinta de personagens, traçar expressões que traduzam os diversos estados afetivos, e, sobretudo, conservar sempre a identidade dos tipos na variedade das expressões fisionômicas. (CAGNIN, 1975, p.100)

As expressões faciais evidenciam-se com maior intensidade nos mangás em consequência do detalhamento dos olhos. Algo que sempre causou certa inquietude foram os olhos amendoados dos personagens do mangá com sobancelhas finas, pois os nipônicos possuem olhos puxados. Porém, esta é uma forma de demonstrar melhor as expressões faciais, por meio do brilho nos olhos e das diversas expressões que um olho aberto transmite. Mas por ser uma fantasia, esse tipo de olhar, que teve sua origem no desenhista Tezuka Osamu, tornou-se a característica principal do estilo mangá, linguagem específica do mangá. Luyten (2011, p.62) explica que não somente o tamanho e o detalhe do brilho se destacam, mas o olhar. Diversas vezes há um quadro no qual apenas os olhos estão desenhados, ou o rosto ampliado, ocupando toda a página (figura 69), usando técnicas e planos diferenciados do cinema.



Figura 69: Olhos da personagem em destaque na página. Fonte: Arina Tanemura - The Gentlemen's Alliance Cross 4 - Editora Panini Comics. p.68.

Curiosamente, os olhos, em alguns quadros, são substituídos e representados como símbolos de maior e menor (> <), bem simplificados, transmitindo a ideia de raiva, ou dois corações no lugar dos olhos, demonstrando paixão. Os símbolos

de maior e menor passam a ideia, porque parecem ser a sobrancelha arqueada para dentro e para baixo, franzindo o rosto entre o nariz e os olhos, como acontece com a expressão de uma pessoa que está brava (figura 70).



Figura 70: Olhos de raiva. Fonte: Arina Tanemura - The Gentlemen's Alliance Cross 4 - Editora Panini Comics. p.42.

McCloud (1995, p.33) detalha: “Nós vemos a nós mesmos em tudo”. Dois corações lado a lado no lugar dos olhos em um desenho deixam de ser dois corações para representar os olhos apaixonados (figura 71).



Figura 71: Olhos apaixonados. Fonte: Arina Tanemura - The Gentlemen's Alliance Cross 4 - Editora Panini Comics. p.122.

Na **Turma da Mônica Jovem**, para representar olhares de fúria, algumas vezes foi usado o símbolo do fogo; o desenho fica mais conotativo e comovente (figuras 72 e 73). Com todo o dramatismo, os heróis do mangá se mostram mais humanos, apesar de simbólicos.



Figura 72 e 73: Representação do fogo simbolizando fúria. Fonte: TMJ, ed.9, p.21 e ed.29, p.8

Quando existe necessidade mais intensa de exagerar na expressão para representar uma emoção, mais figurado fica o desenho. As imagens abaixo mostram como isso é aplicado nos mangás e na **Turma da Mônica Jovem** (figuras 74 e 75).



Figura 74 e 75: Exagero nas expressões.

Fonte: Hitsuzen_Card captor sakura, cap.3, p.09 e TMJ, ed.30, p.43.

As heroínas orientais, apesar de expressivas e românticas, são fisicamente idealizadas como ocidentais. Além dos olhos grandes, são altas e com seios fartos,

segundo Luyten (2012, p.61). Há na Mônica Jovem diversas semelhanças com as heroínas do mangá, por causa do corpo mais enxuto e do figurino, sendo que a Mônica clássica criança era gordinha e baixinha e usava, na maioria das histórias, um vestido vermelho característico.



Figura 76 e 77: Personagem Mônica fantasiada. Fonte: TMJ, ed.35, p.13 e ed. 42, p.41.

Mesmo que a fantasia de heroína tenha a ver com o contexto, o corpo curvilíneo e as roupas justas remetem às heroínas orientais, mas como os mangás se inspiram nas ocidentais, a personagem Mônica ficou com um corpo apropriado, com características de uma heroína ocidental (figuras 76 e 77).

3.5.1 Figurino

Nas histórias temáticas, a Mônica jovem praticamente se fantasia para incorporar melhor a personagem ao contexto. Mas não existe um padrão de figurino como havia na Mônica clássica criança: o vestido vermelho. Nas HQs orientais existem personagens que trocam de figurino, como a Sakura (figuras 78 e 79) e personagens que mantêm um padrão de figurino, como as personagens de Tezuka. Luyten, (2011, p.61) explica: “O que contribui para lhes dar individualidade é a maneira de caracterizá-las. As roupas, sapatos, os laços, os estilos de penteados são meticulosamente dados para compor a personagem”. Mesmo que precise trocar as vestimentas.



Figura 78 e 79: Figurino da personagem de mangá Sakura.

Fonte: Card Captor Sakura illustrations collection.

O figurino da personagem Mônica Jovem, na maioria das vezes, é apropriado ao contexto das narrativas, por isso, para analisar esse figurino selecionamos as edições de histórias cotidianas e descartamos as temáticas.

A seguir, uma sequência de imagens com diferentes figurinos da personagem no seu dia a dia:



Figuras 80 e 81: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 5, p.30 e ed.41, p.06.



Figuras 82 e 83: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 41, p.62 e ed.34, p.69.



Figuras 84 e 85: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 34, p.54 e 58.



Figuras 86 e 87: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 33, p.33 e ed.34, p.34.



Figuras 88 e 89: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed. 5, p.30 e ed.41, p.06.



Figuras 90 e 91: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.25, p.14 e ed.29, p.05.



Figuras 92 e 93: Figurinos da personagem. Fonte: TMJ, ed.10, p.09 e ed.20, p.60.

Constata-se nesta breve seleção de figurinos que a personagem usa roupas comuns e apropriadas à idade e ao contexto, porém ela usa meias até perto da altura dos joelhos, uma característica das orientais, que usam uniformes típicos de colegiais e acabam adaptando esse visual ao cotidiano. Há, portanto, nesse detalhe, um lado oriental na vestimenta.

3.6 Resultados

Dividimos este capítulo de acordo com os diferentes elementos de composição. E constatamos que o trabalho da **Turma da Mônica Jovem** tem muitas características do mangá, mas conforme Mauricio de Sousa afirmou em sua entrevista, o mangá influencia o traço dos desenhistas desde o início da carreira. Certamente por isso na própria Mônica clássica verificam-se indícios do mangá.

Para ser feita a comparação da **Turma da Mônica Jovem**, buscamos exemplos com características clássicas do mangá, pois afinal há um repertório muito amplo de mangás. Foram selecionados os mangás com mais propriedades comparativas. O mesmo ocorreu com a Turma da Mônica clássica.

Dentro do subcapítulo temporalidade distinguimos os indícios do mangá na representação de tempo, por meio das linhas, perspectivas e diferentes angulações dos cenários. Já as semelhanças com a Turma da Mônica clássica foram identificadas nas movimentações do corpo (cabeça, pernas ou braços) aplicadas em multiplicidade. Os enquadramentos e suas diagramações sofreram alterações no decorrer das edições: no início eram mais próximos do mangá, e atualmente são similares à Turma da Mônica clássica.

Na parte em que contextualizamos os balões e as onomatopeias, notamos que por ser linguagem tão distinta entre os dois países, Brasil e Japão, e apesar de haver tentativas de se aproximar da cultura oriental, no geral essas aplicações inclinaram-se mais para a Turma da Mônica Clássica do que para o mangá.

Pela ausência do elemento cor, constatamos que é o elemento mais próximo do mangá, porque a revista da Mônica clássica é sempre colorida. Não notamos diferenças significativas no formato; o diferencial maior está na direção do olhar de leitura (no ocidente é da esquerda para a direita, e na **Turma da Mônica Jovem** prevalece forma distinta de leitura).

Em relação às alterações dos traços gráficos da personagem, entendemos que na primeira versão da Mônica Jovem havia diversas semelhanças com a versão criança, corte de cabelo etc. Mas na versão atual, apesar do distanciamento entre a clássica, há uma Mônica detalhada, expressiva e melhorada, mais próxima do mangá atual.

As expressões faciais são, sem dúvida, absorvidas do mangá, mas mesmo assim não se perdeu o traço do estilo Mauricio de Sousa. O detalhamento do olhar e suas representações simbólicas figurativas tornam a Mônica jovem ainda mais expressiva e as histórias mais comoventes. Já no figurino da Mônica Jovem, sentimos indícios da cultura oriental nas meias compridas e no estilo da roupa, mas como a personagem é adolescente, é flexível na forma de se vestir, não sendo ousada.

Em uma análise geral e final, notamos que quando a revista se consolida, desprende-se da amarra do estilo mangá e retorna ao estilo Mauricio de Sousa, o que não é negativo; pelo contrário, mostra a força da arte do autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, mostramos o processo criativo e as mesclas com algumas teorias intertextuais. Entendemos que a **Turma da Mônica Jovem** é um produto intertextual e intermidial, e que as apropriações da cultura oriental na criação enriqueceram o material. A cultura da convergência e o grande público leitor influenciaram todo o processo criativo, desde os pedidos para saber como os personagens seriam na adolescência até os contextos narrativos.

Consideração importante a ser feita é que, faltando uma semana para concluir este trabalho, recebemos um e-mail com um convite para participar de uma entrevista coletiva, somente com estudantes, com Mauricio de Sousa. Participamos da coletiva não para influenciar o trabalho, mas como complemento à dissertação. O depoimento do artista sobre o processo criativo não alterou o conteúdo, que estava praticamente concluído, mas foi possível constatar que o caminho escolhido era o mais apropriado. Este trabalho se pautou em teorias sólidas, e estas se confirmaram na entrevista com o autor da **Turma da Mônica Jovem**, principalmente quando explica sobre as sugestões do público pelo email e twitter, confirmando a “cultura da convergência” de Jenkins (2009). E ainda quando Mauricio de Sousa afirma que a Mônica Jovem não está definida, pois é processo criativo recente. Acrescentou, entretanto, que “se for para melhor”, ela ainda sofrerá alterações, como já ocorreu.

Mauricio de Sousa caminha em direção a uma terceira etapa da rede de criação, pois está construindo a novela gráfica com a Mônica adulta. Uma continuação não só da personagem, mas continuidade para o público adulto se interessar pelos quadrinhos, processo semelhante ao que ocorre no Japão, onde existem diversos tipos de mangás, cada um apropriado ao seu público. Mauricio de Sousa está encontrando dessa forma um nicho de mercado inexistente neste momento no Brasil. Para o público adolescente, criou a **Turma da Mônica jovem**, quando percebeu que esse público se interessava pelos mangás *shojo* e *shonem*, todos, sucesso de vendas. Havia, faz muitos anos, para o público adulto, as novelas gráficas, que perderam ímpeto a partir do surgimento das telenovelas. Acreditamos que a força da personagem e o caminho percorrido até hoje por Mauricio de Sousa permitirão à Mônica adulta ser um grande sucesso de vendas.

Na parte histórica do trabalho, no segundo capítulo, destacamos a importância do mangá, a partir das características que o tornam específico, associando-o inequivocamente à **Turma da Mônica Jovem**.

Foi possível constatar no estudo que quando se trata de um produto criativo brasileiro, como as HQs de Mauricio de Sousa, reconhecido em todo o mundo, é possível se inspirar em qualquer outra arte, como o mangá, e mesmo assim não perder características e identidade originais. A popularidade de seus personagens e o talento com que são feitos fazem que sua criação tenha sempre o inconfundível e consagrado estilo Mauricio de Sousa.

1.8 Referências Bibliográficas

ARNHEIM, RUDOLF. **Arte e percepção: Uma Psicologia da Visão Criadora**. Nova versão (ed. de 1960). Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

AUMONT, JACQUES. **A imagem**. Campinas, Papirus, 1993.

BONIFACIO, S. F. **História e(m) quadrinhos: análises sobre a história ensinada na arte sequencial**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2005.

CAGNIN, Antonio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975. p. Ilust. (Ensaio 10)

CATALÀ, Josep M. **La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual**. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona; Servei de Publicacions, 2005.

CIRNE, Moacir. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1970.

_____. **A linguagem dos quadrinhos - O universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Sousa**. 3. ed. - Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1971.

_____. **Para ler os quadrinhos**. 2. ed. - Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1975.

DINIZ, T. F.N.; VIEIRA, A.S. (Orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes: Desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997. (Coleção Polêmica).

HÜBNER, M. M. **Guia para elaboração de monografias e projetos de dissertação de mestrado e doutorado**. São Paulo: Pioneira, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LUYTEN, Sonia. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.

_____. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. **Onomatopeia e mimeses no mangá**. REVISTA USP, São Paulo, n.52, p. 176-188, 2001-2002

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo Makron Books, 2006.

MENDES, João Maria. **Introdução às Intermedialidades**. Editor Escola Superior de Teatro e Cinema, 2011.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

MOYA, Álvaro de. **A reinvenção dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Criativo, 2012.*

MÜLLER, A. **Linhas imaginárias - poesia, mídia, cinema**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

NASCIMENTO, Geraldo Carlos do. **A intertextualidade em atos de comunicação**. São Paulo: Annablume, 2006.

PEDROSA, Israel. **O universo da cor**. 4.Ed..Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009. 160 p Il.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes da Criação: construção da obra de arte**. São Paulo: Ed.Horizonte, 2006.

_____. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 5. ed. São Paulo: Intermeios. 2011

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 1996.

SOUSA, M. **Mauricio de Sousa: biografia em quadrinhos**. São Paulo: Panini, 2007a.

_____. **Saiba mais sobre o Mauricio de Sousa e a Turma da Mônica**. São Paulo: Panini, 2007b.

MARTINS, H. M. F. **Gênero e amor romântico na Turma da Mônica Jovem**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

SILVA, M. R. P., NETO, E. S. **Relações de Gênero nas Histórias em quadrinhos Infantis: Desafios às Práticas Educativas na Perspectiva da Cultura Visual**. Educação & Linguagem. V. 13, nº 22, p. 202, jul.-dez. 2010.

MACWILLIAMS, Mark Wheeler. **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Edited by Mark W. MacWilliams. 2008

WAJNMAN, Solange. **O CONCEITO DE INTERTERMEDIALIDADE E A SUA APLICAÇÃO NA PESQUISA: História, intermedialidade e técnicas de presentificação na minissérie Mad Maria** (Projeto para bolsa pós-doutorado sênior, em andamento, 2013)

Sites

<http://turmadamonicajovem.com.br/> Diversos acessos, último em 20/02/2013.

<http://www.ihuonline.unisinos.br/> “Os quadrinhos criaram a mitologia do século XX” (entrevista exclusiva de Álvaro de Moya). Acesso em 15 ago. 2012.

<http://www.producaocultural.org.br/slider/mauricio-de-sousa/> (entrevista do Mauricio de Sousa) Acesso em 28 maio. 2012.

<http://www.youtube.com/watch?v=h1cBieWn2Hc> (entrevista ao Roda Viva, da TV Cultura) Acesso em 28 maio. 2012.

<http://www.scribd.com/collections/3806428/Turma-da-Monica-Jovem>. Acesso em 15/04/2013.

<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2013/02/mauricio-de-sousa-e-filha-anunciam-festa-de-50-anos-da-monica.html>. Acessado em 26/02/2013.

ENTREVISTA COLETIVA DA QUAL PARTICIPOU A AUTORA DESTA DISSERTAÇÃO, NO DIA 14 DE MAIO DE 2013, NA MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES. AS PERGUNTAS ABAIXO FORAM ENCAMINHADAS PELA AUTORA DO TRABALHO.

1. Dentro do processo criativo de cada artista, existem diferentes fontes de inspiração. Para criar a Mônica clássica, você se inspirou na sua filha Mônica e adaptou-a ao traço dos outros personagens Cebolinha, Cascão, conforme foi divulgado recentemente, na comemoração de 50 anos da personagem Mônica. A minha primeira pergunta é a respeito do processo de criação da Mônica Jovem: de onde vieram as inspirações? Você disse em outra entrevista que se inspirou em Osamu Tezuka; qual foi a personagem dele que mais o inspirou? Você pensou em sua filha Mônica quando adolescente? Você e sua equipe trabalharam juntos nesta criação?

Mauricio de Sousa: O Tezuka não só influenciou este trabalho, mas também influenciou metade da minha equipe de desenhistas; quase metade é composta de nisseis e sanseis. Alguns deles, inclusive a Alice, diretora do estúdio, Alice Takeda, minha mulher, aprendeu a ler e a desenhar com os traços de Tezuka, e muitos de meus desenhistas que estão ali aprenderam, treinaram a escrever com o mangá japonês. Só que o nosso trabalho não é muito mangá, há alguns produtos japoneses que se parecem um pouco com as minhas velhas histórias, como eu desenhava, e talvez também quando era garoto e lia e via as histórias japonesas e alguma coisa da simplicidade, da simplificação de alguns bonecos eu pegava. É isso, foi a Luluzinha, alguns desenhistas que hoje são desconhecidos, mas queria a simplificação do traço. Na turma infantil eu simplificava, não porque queria simplificar, até gostaria de desenhar um pouquinho mais, sofisticar um pouco mais. Não dava tempo, tinha que criar um desenho quase pedagógico para poder produzir, enfrentar a concorrência, e depois passar esse estilo para os meus colegas, mas e na hora de fazer a turma jovem?! Daí tinha que ser mais sofisticado, daí voltei e fomos buscar realmente em alguns trabalhos japoneses, algum tipo de informação gráfica. E sem copiar, sem decalcar, sem nada, mas sem dúvida na cabecinha de meus desenhistas, na mão deles, está muito dos mangás japoneses. A Mônica, minha filha, talvez tenha influenciado um pouco, quando era juvenzinha com suas roupinhas. Talvez tenha influenciado alguma coisa, mas não a mim só, mas ao grupo todo. A **Turma da Mônica Jovem**, no formato que ela tem hoje, aliás ela não nasceu com o formato que ela tem hoje, houve uma evolução, depois virou uma moçona, a Magali, houve uma evolução, e estamos ainda

buscando um traço definitivo para a **Turma da Mônica jovem**, ainda é uma criação muito recente, mas o que está sendo feito hoje me agrada muito. A primeira versão me agradava por ignorância, não sabia que era possível fazer melhor. A gente treinou bastante e teve uma aprovação, a **Turma da Mônica jovem** ficou, aqui nas gavetas, passando de mesa em mesa, sendo ajeitada, criada e aperfeiçoada, durante cinco anos. Durante cinco anos queria fazer a revista e não conseguia, não tinha a estrutura e não tinha a arquitetura adequada, não gostava do que estava vendo, e mesmo a Alice não gostava muito. O número zero da **Turma da Mônica Jovem** mostra os desenhos ainda não mangás, depois decidi juntar o mangá japonês com o nosso mangá caboclo. Estamos em evolução, as interferências, as informações ou influências foram diversas, sem dúvida, a obra do Tezuka influenciou, sem saber, querer ou perceber. Estamos criando mais, a turma adulta que virá depois não vai ser em mangá, vai ser um desenho mais clássico. E as nossas graphic novels também não são mangás, talvez um, porque vou também usar um desenhista do meio para fazer os nossos graphic novels, provavelmente venha um mangazão aí original. Mangazão genuíno, mas ainda não sei como vai ser. Então, nunca vou saber com certeza como será o meu desenho em dois ou três anos, o nosso estúdio é muito dinâmico e o gosto do público também, então tem os modismos, tem temas e tudo mais. Isso dá uns “acentos” na cabeça da gente, mas é maravilhoso, estar sempre ousando, criando e buscando referências, das referências todas que a gente recebe a gente ajeita e faz o que tem que ser feito.

2. No decorrer das edições, depois de mais ou menos um ano e meio de produção, a personagem Mônica jovem se transformou. Seus lábios apareceram, mesmo nas páginas internas, o corte do seu cabelo mudou, os olhos ficaram mais amendoados e detalhados. Além disso, houve uma mudança na estruturação das páginas, dos enquadramentos, as primeiras edições eram mais dinâmicas, assemelhavam-se mais com os mangás, e depois essas variações foram diminuindo. Estas mudanças, tanto da personagem quanto dos enquadramentos, não foram anunciadas, foram gradativas. Por que ocorreram essas mudanças? Elas foram percebidas pelos leitores em geral?

MS: Há um sinal que aceitaram, pois as tiragens aumentaram, pois as tiragens aumentaram, 500 mil, 600 mil, não há nenhuma revista fora do Japão que venda isso. Então acho que o público está gostando. Lógico, é um produto que permite críticas, que permite discussão, alguns temas o público fala, não gostei disso, não gostei daquilo, mas continuam comprando, e às vezes adoram tanto que compram até mais. Nós estamos no meio de um projeto vivo, dinâmico, onde também pela primeira vez trabalhamos muito com interação com o público, desde falar com eles, mandam car-

tas emails, mas assim num papo pessoal, no meu twitter eu falo muito sobre isso, então estamos fazendo esses trabalhos junto com vocês. É a coisa melhor do mundo.

3. No início da minha pesquisa, li que estava sendo criado um filme da Turma da Mônica Jovem em 3D para ser veiculado em 2013. Como está o projeto? Quais são as perspectivas para a Turma da Mônica Jovem?

MS: Este filme ainda está em produção, a empresa que estava fazendo era composta de alguns sócios, e eles se desentenderam e a produção parou. Todo o material ficou parado, até eles acertarem aquela discussão de quem fica com o que etc. Felizmente um dos sócios comprou todo o projeto e agora ele está sozinho, e isso foi o que houve. Independentemente disso, hoje há outra empresa que está produzindo determinadas coisas da Turma da Mônica jovem, e não vi nada pronto. Agora tenho uma surpresa ou morro do coração. Mas está caminhando... Para vermos a Turma da Mônica Jovem na televisão, no cinema. Há também uma discussão sobre algum produto da Turma da Mônica Jovem ao vivo, com busca de atores e atrizes, e daí um concurso nacional, para ver quem é a Mônica, quem vai ser o Cebola, ainda vão ouvir falar.



Figura 94: Foto do estúdio de criação da Mauricio de Sousa Produções. 14/05/2013.



Figura 95: Foto do quadro “Monicalisa” na parede da Mauricio de Sousa Produções.
14/05/2013.



Figura 96: Foto da ilustração de Tezuka enquadrada na parede da Mauricio de Sousa Produções.
14/05/2013.

ANEXO

ENTREVISTA DE MAURICIO DE SOUSA FORNECIDA PELO ASSESSOR DE IMPRENSA JOSÉ ALBERTO LOVRETO

1-Por que a Turma cresceu? E o que mudou nela?

R- Faz tempo que eu tinha vontade de criar esse projeto, mas foi preciso estudar e pesquisar muito para unir o estilo mangá com o do nosso estúdio, até chegar à Turma da Mônica Jovem. O Cebolinha não fala mais “elado” (só quando fica nervoso); o Cascão toma banho de vez em quando; a Magali se preocupa em ter uma alimentação saudável; a Mônica não é mais baixinha e gordinha. Os personagens não mudaram suas características principais mas mudaram a forma de lidar com elas. E a turminha clássica continua firme e forte nas bancas.

2-Por que em estilo mangá?

R- Vimos que as crianças, quando chegavam aos 12, 13 anos começavam a migrar para o estilo mangá. Fizemos então uma adaptação para conquistar esse público adolescente.

Na verdade, emprestamos do estilo mangá a expressividade nos olhos, algumas cenas mais ágeis e a impressão em preto-e-branco. Eu diria que a Turma da Mônica Jovem é uma mescla de meu estilo com o mangá, e não apenas mangá. Assim vejo que não perdemos as características básicas, mas adotamos uma tendência que está aí na preferência desse público leitor.

3-Eles cresceram mais? Terão filhos? A Mônica pode virar vovó?

R- Ainda não pensamos nisso mas é uma idéia para o futuro.

4-A Turminha infantil ainda permanecerá?

R- Sem dúvida! São dois universos paralelos com a mesma turma.

5-A Turma está presente na vida de gerações. Como consegue falar com diferentes “mundos” sem cair na mesmice?

R- Nossa preocupação é sempre estar antenado com o leitor. Atualizados com a linguagem e os sonhos de crianças e jovens num mundo que realmente muda à cada instante. O que nos ajuda muito é essa interatividade que a internet nos proporciona para o diálogo e percepção dos assuntos mais comentados.

6-Eles não são personagens politicamente corretos?

R- Quando crio um personagem procuro mostrar um pouco as diferenças que cada um tem de outro ser. Temos defeitos e virtudes. As crianças convivem com isso na escola, em casa e nas viagens. Se aceitarmos as diferenças conseguiremos ter uma vida politicamente correta diante dos outros. Sempre há uma ou outra carta criticando uma atitude ou posição de algum personagem, mas respondemos à todas abrindo um diálogo e não encerrando o assunto. Só que a grande maioria são de manifestações positivas.

7-Acha que existem pais que não deixam seus filhos lerem quadrinhos por conta disto?

R- Não acredito que haja mais esse comportamento. A constatação é de que o quadrinho ajuda na aproximação da criança com a leitura. Como a leitura de uma revista de quadrinhos exige concentração a criança aprende a ler livros também ao invés de ficar só nos games, internet, celulares, MPs etc.

8- Podemos esperar por mais algum personagem?

R- Sempre estou criando novos personagens. Muitos estão surgindo para complementarem o universo da turminha. Personagens com problemas de deficiência, por exemplo. As crianças convivem com amiguinhos assim e no gibi não poderia ser diferente. Na Turma da Mônica Jovem então temos vários novos contracenando.

9- A turma fez alguma ação pelo Meio Ambiente?

R- Temos participado com os personagens em diversas cartilhas de defesa do meio ambiente com entidades governamentais e ONGs da área. Atualmente, no Parque da Mônica, o show principal é sobre o Meio Ambiente e cada vez mais colocamos isso dentro das histórias de linha nos gibis. O Chico Bento é uma aula de convivência com a fauna e a flora. O Horácio vive filosofando sobre o futuro da humanidade. A Turminha vive em um bairro (Limoeiro) que é todo arborizado e isso aparece nas historinhas.

BIOGRAFIA RESUMIDA de MAURICIO DE SOUSA

Mauricio Araújo de Sousa, filho de Petronilha Araújo de Souza e Antonio Mauricio de Souza, nasceu em Santa Isabel, no estado de São Paulo, no dia 27 de outubro de 1935. Parte de sua infância, Mauricio de Sousa viveu em Mogi das Cruzes, desenhando e rabiscando nos cadernos escolares. Mais tarde, seus traços passaram a ilustrar cartazes e pôsteres para os comerciantes da região. Aos 19 anos mudou-se para São Paulo e, durante cinco anos, trabalhou no Jornal Folha da Manhã (atual Folha de São Paulo) escrevendo reportagens policiais.

Em 1959, quando ainda atuava como repórter policial, criou seu primeiro personagem – o cãozinho Bidu. A partir de uma série de tiras em quadrinhos com Bidu e Franjinha (dono do cachorro) publicadas semanalmente na Folha da Manhã, Mauricio de Sousa iniciou sua carreira.

Nos anos seguintes, Mauricio criou mais tiras, outros tablóides e diversos personagens — Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho, Horácio, Raposo, Astronauta, etc. Até que, em 1970, lançou a revista da Mônica, com tiragem de 200 mil exemplares, pela Editora Abril.

Em 1986, Mauricio saiu da Abril e levou as revistas da Turma da Mônica para a Editora Globo, onde permaneceu até 2006. Atualmente, está na Panini, uma multinacional italiana. A intenção é internacionalizar ainda mais seus personagens.

Seu mais recente sucesso é a publicação Turma da Mônica Jovem. É a linha de personagens da turminha com seus 15 anos de idade. Os primeiros quatro números da revista, em 2008, venderam juntos mais de um milhão e meio de exemplares.

Hoje, entre quadrinhos e tiras de jornais, suas criações chegam a cerca de 30 países. Entre as revistas de histórias em quadrinhos mais vendidas do país, dez são de Mauricio de Sousa – atualmente, suas revistas respondem por 86% das vendas do mercado brasileiro. O autor já alcançou o extraordinário número de 1 bilhão de revistas publicadas. Não à toa, é considerado o maior formador de leitores do Brasil.

Aos quadrinhos, se juntam centenas de livros ilustrados, revistas de atividades, álbuns de figurinhas, CD-ROMs, livros tridimensionais e livros em braile.

A preocupação de Mauricio em ensinar, orientar e informar de forma leve e

bem-humorada fez com que recebesse, em 1998, do Presidente da República do Brasil, Fernando Henrique Cardoso, a medalha dos Direitos Humanos. Mauricio de Sousa é o mais famoso e premiado autor brasileiro de quadrinhos.

Produtos Licenciados

Mais de 100 indústrias nacionais e internacionais são licenciadas para produzir quase 2.500 itens com os personagens de Mauricio de Sousa, em diversas categorias: jogos e brinquedos; roupas, calçados e acessórios; decoração; higiene pessoal; material escolar e papelaria; alimentação; vídeos e DVDs; revistas e livros.

Os produtos licenciados pela Mauricio de Sousa Produções já foram exportados para cerca de 90 países.

Desenhos animados

Mauricio foi o pioneiro na montagem de estúdios de animação e som no Brasil e realizou desenhos animados exibidos com sucesso na TV e no cinema, que foram posteriormente lançados em vídeo e DVD no Brasil e no exterior. O longa do Horácio em produção com a Vetor Zero tem previsão para estrear em 2015. A tecnologia das produções é igual ao das maiores produções mundiais.

Uma série do Ronaldinho Gaúcho para TV está sendo produzida pela GIG da Itália. Desde 2010 Mauricio seus desenhos passam na TV Globo aos sábados de manhã em programa próprio e desde 2004 no CartoonNetwork em diversos horários.

Longas-metragens produzidos pela Mauricio de Sousa Produções com direção e supervisão do autor:

- As Aventuras da Turma da Mônica - 1982
- A Princesa e o Robô - 1983
- As Novas Aventuras da Turma da Mônica - 1986
- Bicho Papão e Outras Histórias - 1986
- Mônica e a Sereia do Rio - 1987
- A Estrelinha Mágica - 1988
- Chico Bento em Óia a Onça - 1990
- O Natal de Todos Nós - 1992
- Cine Gibi - O Filme - 2004
- Cine Gibi 2 - 2005
- Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo – 2007

- Cine Gibi 3 - 2008
- Cine Gibi 4 – 2009
- Cine Gibi 5 – 2010
- Se Liga na Turma da Mônica - 2012

Parque da Mônica

Inaugurado em 1993, no Shopping Eldorado, em São Paulo, o Parque da Mônica foi projetado para ser um parque temático de lazer infantil e familiar com dezenas de brinquedos, shows e equipamentos reunidos em torno do universo encantado de alegria e diversão dos personagens de Mauricio de Sousa.

Mesmo recebendo uma média de meio milhão de crianças por ano e tendo se tornado uma inegável força no universo da cultura e do lazer no Brasil, o Parque da Mônica foi fechado em 2010.

Estão em andamento a construção de três novos Parques, o da Mônica (previsto para 2014 – um em São Paulo e outro em Fortaleza), do Cebolinha (sem previsão) e do Cascão inaugurado em 2012 no Wet'n Wild. Os três em São Paulo.

Shows e Espaços Interativos

Pelo Brasil inteiro, os personagens de Mauricio encantam as crianças onde quer que apareçam ao vivo, em shows, peças teatrais e espaços interativos, feiras, escolas, convenções e festividades.

Os diversos shows musicais da Turma da Mônica já foram vistos por mais de 5 milhões de pessoas no Parque da Mônica; e que agora estão rodando o Brasil.

Os temas, que vão de drogas a falta de água, foram desenvolvidos com o auxílio de coordenadores pedagógicos, para que os shows transmitissem não apenas alegria, mas também mensagens positivas, capazes de fazer crianças e adultos refletirem sobre como tornar melhor o mundo em que vivemos.

Atualmente foi criada a EntreteniMônica para montagem de grandes espetáculos. A temporada de “Turma da Mônica no Mundo do Circo” que iniciou em abril de 2011 em São Paulo e foi até fevereiro de 2012, é o mais atual sucesso e está em itinerância por outras cidades.

Site

Sete vezes vencedor do prêmio Ibest, como o melhor site infantil brasileiro com mais de 15 mil páginas, o site da Mônica é visitado por crianças de todo o mundo, com mais de 30 milhões de páginas acessadas por mês. Está passando por reformulações com novo visual e conteúdo que serão inaugurados até junho de 2012..

Exposição de Artes

No final dos anos 80, Rosa e Azul, de Renoir, foi a inspiração para a exposição de arte “Histórias em Quadrões” – Pinturas de Mauricio de Sousa, que aconteceria anos mais tarde, em 2001, na Pinacoteca do Estado de São Paulo, com 49 quadros e uma escultura, inspirados nos grandes mestres.

Recebida nos mais importantes museus brasileiros (São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba, Bahia, Brasília, Belo Horizonte, Goiânia e Recife), com mais de 800 mil visitantes, a exposição foi premiada no 14º HQ Mix (o “Oscar” do quadrinho brasileiro) como “Melhor Exposição de 2001” e “Valorização da HQ”.

Instituto Cultural Mauricio de Sousa

Com o crescimento da agenda de campanhas de utilidade pública o autor fundou em 1997, o Instituto Cultural Mauricio de Sousa, para desenvolver campanhas sociais colocando assuntos sérios de forma leve e coloquial em revistas em quadrinhos, atraindo tanto leitores infantis quanto adultos. Desde então, realiza centenas de campanhas educacionais e institucionais.

Mauricio utilizou temas como saúde, educação, cultura e ecologia e produziu campanhas para a OPAS - Organização Pan-Americana da Saúde, WHO, UNESCO, UNICEF, Associação Americana do Coração e os Ministérios da Saúde, Educação, Agricultura e Transportes, com mais de 70 milhões de revistas institucionais distribuídas gratuitamente.

Usando a força da Mônica para atrair a atenção para mensagens importantes, produziu também uma série de revistas em quadrinhos para campanhas vinculadas à PAHO, o escritório regional para as Américas da Organização Mundial da Saúde, em Washington.

As revistas especiais focalizam assuntos como saúde, higiene, vacinação, proteção ao meio ambiente, e são distribuídas em todos os países das Américas.

Mônica, Embaixadora do UNICEF

Em 2007, o UNICEF nomeou Mônica Embaixadora do UNICEF. Pela primeira vez um personagem de histórias infantis recebe esse título, e o seu criador, Mauricio de Sousa foi nomeado Escritor para Crianças do UNICEF, na mesma cerimônia.

Os Mascotes Tikara e Keika

Nas comemorações do Centenário da Imigração Japonesa para o Brasil, Mauricio criou os mascotes Tikara e Keika, que já foram incorporados às histórias da Turma da Mônica.

Mônica, Embaixadora do Turismo Brasileiro

Em 2008, o Ministério do Turismo do Brasil nomeou Mônica Embaixadora do Turismo Brasileiro. A intenção é que a personagem, considerada a primeira-dama do quadrinho nacional, atue em campanhas no Brasil e no exterior para mostrar por que o nosso país merece ser visitado.

Turma da Mônica Jovem

Em agosto de 2008, Mauricio lançou, pela Panini, Turma da Mônica Jovem, uma nova revista que mostra os personagens adolescentes num traço que mescla o estilo do criador ao dos mangás (quadrinhos japoneses). Rapidamente, o título se tornou o maior sucesso editorial do mercado de quadrinhos brasileiro nos últimos 30 anos, com vendas superiores a 300 mil exemplares por edição.

Principais prêmios, títulos e homenagens

- Prêmio Gran Guinigi, pela revista Mônica, no Congresso Internacional de Lucca, Itália, 1971.
- Troféu Yellow Kid, o “Oscar dos Quadrinhos Mundiais”, no Congresso Internacional de histórias em quadrinhos de Lucca, Itália, 1971.
- Diploma do Ministério da Aeronáutica Membro Honorário da Força Aérea Brasileira,

1991.

- Honrado pelo presidente da República com a medalha dos Direitos Humanos, Brasília, 1998.
- Prêmio de Literatura Infantil da Academia Brasileira de Letras pelo livro *A Turma da Mônica*, 1999.
- Prêmio Destaque de Comércio Exterior (outorgado pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior do Brasil, como reconhecimento e incentivo ao segmento exportador), Rio de Janeiro, 2002”.
- Medalha e certificado de Campeão de Saúde das Américas da PAHO (Organização Pan-Americana da Saúde), pela valiosa contribuição para as campanhas de promoção da saúde e para a melhoria da qualidade de vida das populações das Américas, Washington, 2002.
- Certificado do ISO – Instituto Solidariedade –, como reconhecimento da Empresa Solidária Mauricio de Sousa Produções pela contribuição junto às organizações comunitárias não-governamentais, São Paulo, 2002.
- Título de Doutor Honoris Causa da Universidade La Roche, de Pittsburgh, pelos serviços prestados ao público infantil, 2001.
- Audiência com Sua Santidade Papa João Paulo II, no Vaticano e Medalha do Vaticano confirmando a sua nomeação como Membro do Conselho Administrativo do Centro Cultural Papa João Paulo II em Washington, DC, 2004.
- Homenagem da Escola de Samba Unidos do Peruche, no carnaval de São Paulo, com o enredo Com Mauricio de Sousa, a Peruche abre alas, abre livros, abre mentes e faz sonhar, 2007.
- Em maio de 2008, Mauricio de Sousa foi condecorado com a Medalha de Vermeil, honraria conferida anualmente pela Academia de Arte, Ciência e Letras da França, entidade criada em 1915 para defender, estimular e promover a arte, cultura, francofonia (adoção do idioma francês) e os criadores e talentos destacados nessas áreas.
- Também em maio de 2008, Mauricio de Sousa é indicado, numa pesquisa realizada pelo Ibope para o Instituto Pró-Livro, como um dos dez escritores mais admirados do Brasil.
- Em dezembro de 2010, Mauricio de Sousa foi eleito para ocupar a cadeira nº 24 da Academia Paulista de Letras. Em abril de 2011 foi empossado.
- Em abril de 2011, Mauricio de Sousa ganhou o Prêmio Pulcinella, no Festival Cartoons on the Bay, em Rapallo, região de Gênova, na Itália, pelo conjunto de sua obra no mercado de animação.